3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.59
攻略透解
超级机器人大战W NDS
光辉圣约 NDS
宿命传说2 PSP
瑞奇与叮当5 PSP
主打攻略
怪物猎人
携带版 2nd
超详细狩猎指南
专题企划
2006掌机热作阅兵
盘点2006掌机劲作，优秀作品推荐
话梅杂志&3DM

掌机王SP 幸运大抽奖











三等奖











参与方式：只要在2007年3月29日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第61辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商


广州市京仕敦电子科技有限公司


龙漫电玩

ezflash
EZflash小组


GBalpha（中国）有限公司

EWIN
Ewin flash小组


AceKard小组


DS Fire Link小组


广州市北通电子有限公司


Levelup网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有


本辑
特别关注
狩猎之魂觉醒！
怪物猎人 携带版 2nd
PSP
攻略盛宴
基本系统介绍/武器能力评测
全武器进化列表/难点怪物全解析
村长、集会所最快升级/怪物剥取资料一览
全地图采集点大公开/技能配点不求人
全新调和列表/猫人厨房大揭密/波凯农场种植手册
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
モンスターハンターポータブル
P56
《机战》登陆NDS第一作
NDS
超级机器人大战W
最速攻略
跟随我们的最速攻略去感受《机战》
的热血、领略《机战》的激昂吧！
P87
专题企划
2006掌机热作阅兵
盘点2006优秀掌机作品
全平台全类型完全网罗
为你选择游戏提供参考
P31

掌机王Sp

目录



美术总监：吴松

本辑赠品



《怪物猎人 携带版 2nd》卡片



口袋光环Vol.59

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



东京电玩展2007活动概要公布

东京电玩展主办单位日本计算机娱乐供货商协会(CESA)与日经BP正式发布了2007年东京电玩展(TGS 2007)活动概要，本届展会预定于9月20日至23日于千叶幕张国际展场举办，为期4天，前两天为业内人士参观日，而后两天则是一般参观者参观日，一般参观入场券为1200日元(含税)，预售券1000日元(含税)，小学以下儿童可以免费入场。

主办方对本次展会提出了三大展望，首先充实了业内人士参观日。为了满足业内人士洽谈业务以及各媒体进行采访和数据调查的需要，本届大展业内人士参观日由原来的1天改为两天，原先的“开发套件与中介软件展示区”也将变更为全新的“业务解决方案展示区”。现任CESA主席，也是Square Enix社长的和田洋一在发表会上还表示，做出这样的决定，是考虑到与其他业界的联携以及同国外的交流。

其次，本次展会将更进一步国际化。由于E3大展的改革，本届展会对TGS未来的发展而言有着特殊的意义，如何迎合国外媒体及厂商，将东京电玩展变成一个多语言国际化平台而填补E3改革后的空缺成为一项全新的任务。本届TGS官方网站上将会提供多国语言，会上还会提供多语言版本的宣传材料和指引手册，透过各种相关措施来促进国外厂商参访的意愿。另外还将举办国际性的派对活动，以促进国外参展厂商、参访者和日本相关业内人士之间的交流。

再次，进一步扩大参访者以及提升满意度。本届展会将重新布置“儿童展示区”，充实全家同乐的内容。新增“游戏科学馆”等新内容，吸引更多年轻人的目光。另外在展厅规划上，鉴于上一届展会首日参访者过多导致的SCE、Square Enix、Konami等大厂分布趋于堵塞的现象，本届还将采用“大小规模展出厂商分散”的分配原则，并考虑开放展厅外部通道来疏解人潮。

自1996年首度举办以来，东京电玩展已经历经了10年的发展，2006年创下了参展人数19万2411人、参展厂商148家、展出游戏约650款、采访媒体4264人的纪录，对日本、亚洲甚至世界游戏界的宣传和发展起到了良好的促进作用。和田洋一还宣称，本届东京电玩展将会有160家公司参展，预计至少18万人参展，并将会有1500多个销售摊点。





▲TGS2006年会场盛况。

事件 EVENT 宫本茂坚持创意投资路线，坚信任天堂主导地位



任天堂首席游戏设计师、马里奥生父宫本茂在接受美国有线电视新闻网(CNN)采访时提出，任天堂在最近一个阶段的发展过程中，有些太过在意竞争对手的举动而忽视在创造性和个性上的投入力度。

宫本茂表示："我认为最近一段时期，我们有些太过在意对手的举动了。在当今世界上，足以与任天堂平起平坐的企业有太多太多，但我认为任天堂应该成为一家独一无二的企业，成为一家其他企业永远无法相比的企业。我们过去的总裁曾经说过，'不要试图与其他人竞争，要努力成为独一无二的，让自己与众不同。'要成为独一无二的企业，我们需要投入足够多的人力和财力来挑战创新的极限，这就是为什么任天堂一直以来都把主要精力集中在有挑战的开发项目上的原因，在我们看来，没有比挑战创新更有意义的投资了。"

宫本茂在接下来的采访中以Wii和NDS为例，介绍了任天堂通过不断创新挖掘新市场的经营理念。众所周知，任天堂目前的主力掌机NDS在本财政年度的预计销量有望达到2300万台，Wii的预计销量有望达到600万台，两台主机推出后都取得了巨大的成功。"当你推出一种人们意想不到的新理念或新产品，就会开发出新的市场。我相信我们这次有机会成为市场的主导，任天堂有史以来就一直是一家重视冒险精神的企业。"

在谈到未来的设想时，宫本茂信心十足，他表示："我认为我们在游戏开发的创新和技巧应用上是无人可以匹敌的，在电子娱乐产业的历史和经验上也是一样。"他说："我相信在我们共同的努力下，我们的游戏作品将能够被大众和社会所接受，只要我们能够永远站在业界的最前沿，我们就拥有领先于其他所有对手的优势。"最后宫本茂还谈及了自己如何用游戏打动妻子的趣闻，看来大师的背后还有着不少有趣的故事。

硬件 HARDWARE PSP联动PS3，半年实现更多功能

Sony公布PSP与次世代主机PS3的联动功能之初，就引起了广大玩家不小的关注。我们《掌机王SP》也针对这一功能进行了专门的评测。但当你实际使用这些功能时就会发现它们的应用范围实在太狭隘了，尽管PSP被描述成PS3的另一个无线手柄、遥控器，但却不能进行游戏、不能操作蓝光播放，功能实在鸡肋。面对玩家们的恶评，SCEE官方发言人Jonathan Fargher于近期终于公布了这项功能的更新信息，向媒体表示将为大家提供更多更全面的功能，让PSP与PS3实现全面整合。

Jonathan Fargher表示："我们计划将在未来的六个月内实现全球互动的飞跃。PS3今后将会支持更多的数码产品，MP3、数码相机到移动硬盘都将能够与PS3相连，而PSP则可以通过无线网络随时与家中的PS3相连，查看PS3及移动存储设备中存储的图片、音乐以及视频文件，无论你身在何处，都摆脱地域的限制实现互动功能。"

虽然这项计划听起来有趣，但这项功能的具体细节并没有公布太多，究竟PSP访问PS3能够支持到何种程度并没有公开，毕竟PSP能够播放PS3蓝光视频才是联动的一大卖点。



SEGA全力支持NDS平台

业界 PRO



SEGA常务董事冈村秀树在接受日本经济新闻社关于未来携带型游戏的发展的采访时表示，SEGA将会在不久后把主要精力都投入到NDS游戏的开发上去，即便对于其他的游戏厂商来说，支持NDS平台无疑也是正确的选择。

冈村还表示，SEGA无意参与平台间的竞争，但任天堂作为一家优秀的游戏软件开发商，他能将NDS的创意充分发挥出来，这对于对于第三方来说确实很有压力。因此SEGA才不得不更加用心地在NDS平台上推出游戏，这样才能与任天堂本社的优秀的游戏阵容相抗衡，获得更好的收益。

最后冈村还透露到，SEGA将在不久后发布一款震惊玩家的NDS游戏。但从日本当前市场格局来说，选择NDS平台无疑在商业利益上要比冈村所谓的竞争压力更有诱惑。

Sony再次敬告用户使用原装电池

硬件 HARDWARE

SCEH再次在其Playstation官方网站上发布重要声明，建议PSP玩家使用Sony出品原装电池，而避免由于使用组装电池而引起的起火或爆炸等意外事故，原文部分内容如下：

恳请使用正宗PSP(PlayStation Portable)原厂电池组及充电设备的通告

首先，非常感谢您对本公司产品PSP(PlayStation Portable)一贯的支持与爱护。

本公司向来建议所有用户，在享用PSP时，使用本公司销售的原厂电池组及充电设备，为避免起火、爆裂等危险事故的发生。因此，为保证您能安全地享用PSP，请使用正宗并已通过本公司所实施的质量管理测试的原厂电池组(PSP-280/PSP-110G)及充电设备（交流电源转接器：PSP-100/专用转接器：PSP-180G/电池充电器：PSP-192G)。



另外，本公司也已确认目前市面上出现一些与本公司原厂的PSP专用电池组、交流电源转接器、专用转接器、电池充电器十分相似的仿冒品。本公司声明，对由于使用包括此类仿冒品等的非本公司原厂电池组及充电设备而导致的事故、故障，本公司概不承担一切相关责任。

制作人表示《战神》将有可能登陆PSP

软件 SOFTWARE

PS2平台史诗般的动作游戏《战神》广受玩家好评，而要求该系列推出PSP续作的呼声也一天比一天高。而前些日子《战神2》制作小组的一员Cory Barlog在访谈中被问及此问题时，他回答道PSP版《战神》的推出是非常有可能的！Cory Barlog表示“我们拥有一大批的狂热支持者，我们会将尽力去满足他们的要求以回报大家的支持，只要这个平台达到开发的要求，我们就会在这个平台上推出《战神》。我认为在PSP上推出是很有可能的。”如今PSP平台已经出现了不少《战神》的跟风作品，但目前制作小组正忙于《战神2》的开发，因此FANS还要苦等一阵了。



业界 PRO

台湾游戏厂商大宇欲进军NDS平台

日前，台湾大宇总经理李文进表示，将与合作厂商以IP委外或共同开发的模式切入NDS游戏开发阵容，目前正在向任天堂申请License中，预计第二季起正式开始投入开发，年底前会有成果。

李文进还谈到，NDS、Wii都是大宇要切入的游戏平台，由于任天堂的这两款主机销量好，而且与Sony PS3相较，这些游戏的投入成本几乎只是PS3的一半，开发PS3游戏跟要拍电影差不多，所需投入的成本高昂。而以日本开发NDS游戏的经验来看，平均一款游戏的的开发成本约2000万至6000万日币，所以考虑要直接成为任天堂的上游开发商。目前大宇资已提了两个企划给日本的合作伙伴，后续仍待双方讨论，而明年大宇资也会再切入Wii的游戏开发，届时我们将能玩到由国人制作的NDS游戏了。

新闻短讯

Square Enix Party 2007情报公开

Square Enix公司于3月1日宣布，由Square Enix公司举办的Square Enix Party 2007展会将于2007年5月12、13日两天召开，展会官网目前也已经开放。该展会是继2005年7月30日、31日之后时隔两年的又一次盛会。在上一次盛会中发布了《最终幻想Ⅻ》的发售日，这次同样会有令人期待的消息发布。

《乐克乐克》手机版公布

PSP平台的益智游戏《乐克乐克》创意十足，风格可爱，受到许多女性玩家的青睐，而近日Sony公布了该作品的手机版。手机版继承了PSP版游戏的世界观和三个具有代表性的关卡，让你在索爱手机上体验"可爱果冻"的魅力。

《中国互联网2006年度信息安全报告》将掌机平台列入其中

最新出台的《中国互联网2006年度信息安全报告》指出，从第一个手机病毒Cabir出现，到现在短短两年的时间，已经出现了三百余种手机病毒，PSP、NDS等游戏平台病毒相继出现。PSP、NDS等掌机平台将成为未来病毒的发展方向，这里我们也提醒各位读者多加防范。

SCEH开发PSP中文互动旅游指南

SCEH日前公布，将会联同《新假期》周刊推出《全球首创PSP中文版旅游指南 曼谷 Travel Robot 1.0》，通过UMD光盘将繁琐的旅游信息转化成随身易用的互动旅游指南，以香港人最喜爱的旅游地点曼谷为内容，让你随时随地找到所需的旅游信息。



新作简讯



PS经典游戏《星神》即将重制登陆NDS，预定今年5月28日发售，售价4800日元。这款充满幻想风格的角色扮演游戏于2002年推出的PS移植重制版，而新的NDS版出了保留PS版特征外，还将加入针对NDS设计的双屏幕触控操作，并加入无线联机功能，而且所有角色都全部重绘。

根据Gamestop发布的最新消息，《寂静岭 原罪》将于2007年8月6日发售，售价39.99美元。

由Activision推出的《怪物史瑞克3》将会在今年5月份推出NDS和PSP版，由梦工场推出的同名电影也将在同期上映，玩家可以在掌机上亲自体验发生在史瑞克身上的故事了。



关注数字

《超级机器人大战W》首日销量

110000套

根据日本国内游戏店的统计数据，《超级机器人大战W》于3月1日首日销量11万套左右，消化率为54%，首发就取得这样的成绩，作为一款FANS向作品，已经很令人震撼了。

《怪物猎人 携带版 2nd》首周销量

750000套

于2月22日发售的《怪物猎人 携带版 2nd》首日上市便掀起一股抢购风潮，各地的游戏店都发生了百人长队抢购的情况，最终以50万销量创下PSP游戏首日销量新高，消化率高达77%。《怪物猎人 携带版 2nd》香槟金PSP同捆版首日也卖出了1.5万套，再加上玩家为玩本作所购买的其他版本PSP，2月19日至25日PSP的硬件周销量也是猛翻近3倍。至3月1日截止，《怪物猎人 携带版 2nd》携带版周销量已经突破75万大关，看来日本本土PSP突破百万大关的游戏马上就将诞生了。

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次销量榜的首位由《雷顿教授》三部曲的第一弹《雷顿教授与不可思议之镇》获得，Level5的首次独立出击获得了绝佳的市场反响。目前，第二弹《雷顿教授与恶魔之箱》也已经公布。《宿命传说2》的首周销量与PSP上其他移植版《传说》作品的首周销量基本持平，系列的玩家群非常稳定。首次游戏化的《死亡笔记》首周也获得了不错的成绩，相信我们在不久的将来便会看到其续作的公布。

软件部分

累计时间2007年2月12日～2007年2月18日



雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

周间销量 11万9816套　累计销量 11万9816套

■Level5 ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4800日元



2 宿命传说2 (PSP)

テイルズ オブ デスティニー2

■NBGI ■RPG ■2007年2月15日发售 ■4980日元

周间销量 6万5503套　累计销量 6万5503套



死亡笔记 基拉游戏 (NDS)

DEATH NOTE デスノート キラゲーム

■Konami ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4980日元

周间销量 4万6956套　累计销量 4万6956套

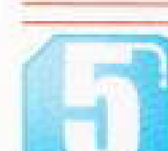


勇者斗恶龙 怪兽统领者 (NDS)

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

■Square Enix ■RPG ■2006年12月28日发售 ■4980日元

周间销量 4万3987套　累计销量 114万6953套



死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌 (NDS)

BLEACH DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌

■SEGA ■FTG ■2007年2月15日发售 ■3800日元

周间销量 4万3192套　累计销量 4万3192套



口袋妖怪 钻石·珍珠 (NDS)

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

周间销量 3万9553套　累计销量 480万2614套



绘图方块DS (NDS)

ピクロスDS

■Nintendo ■PUZ ■2007年1月25日发售 ■3800日元

周间销量 3万8908套　累计销量 14万7872套



新超级马里奥兄弟 (NDS)

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 3万2369套　累计销量 414万3723套

9 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS (NDS)

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 3万1658套　累计销量 405万5338套



事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS (NDS)

いまさら人には闻けない 大人の常识力トレーニングDS

■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元

周间销量 2万7416套　累计销量 120万4462套

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	14万3603台	121万9551台	874万5589台
PSP	3万7202台	34万2062台	485万4716台
GBM	1028台	1万1429台	56万3831台
GBASP	667台	9912台	592万2682台
NDS	457台	3652台	643万9384台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 2 月 5 日

1	怪物猎人 自由 2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom	2007 第二季度	ACT
2	扣杀球场 3 Smash Court Tennis 3	NBGA	2007 第三季度	SPG
3	龙珠 Z 真武道会 2 Dragon Ball Z：Shin Budokai-Another Road	Atari	2007.3.20	FTG
4	最终幻想VII 危机之源 Crisis Core：Final Fantasy VII	Square Enix	日期未定	RPG
5	使命召唤 胜利之路 Call of Duty：Roads to Victory	Activision	2007.3.13	FPS
6	VR 网球 3 Virtua Tennis 3	SEGA	2007.3.20	SPG
7	上古卷轴 忘却之地 The Elder Scrolls Travels：Oblivion	2K Games	2007.4.16	A·RPG
8	幽灵行动 尖锋战士 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advancec Warfighter 2	Ubisoft	2007.3.20	ACT
9	寂静岭 起源 Silent Hill：Origins	Konami	2007 第三季度	ACT
10	忍者神龟 TMNT	Ubisoft	2007.3.20	ACT

《怪物猎人P2》在亚洲大卖的时候，大洋彼岸的猎人们还在焦急等待着神作的降临，眼看着亚洲玩家已经玩到，相信他们的心情会比较郁闷。看到《寂静岭 起源》的名字出现在了榜上，已经能够打消该游戏是否停止开发的顾虑了。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 2 月 5 日

1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo	2007.4.22	RPG
2	瓦里奥 变相七杰 Wario：Master of Disguise	Nintendo	2007.3.5	ACT
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo	2007.4.22	RPG
4	化石超进化 Spectrobes	Buena Vista Games	2007.3.13	RPG
5	陆行鸟与魔法画册 Final Fantasy Fables：Chocobo Tales	Square Enix	2007.4.3	AVG
6	雷曼 疯狂兔子 Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	2007.3.6	ACT
7	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda：Phantom Hourglass	Nintendo	2007 第四季度	ACT
8	龙珠 Z 遥远的悟空传说 Dragon Ball Z：Harukanaru Goku Densetsu	NBGI	2007.5.1	ACT
9	物种进化 Spore	EA Games	日期未定	SLG
10	模拟人生 我的人生 MySims	EA Games	2007 第四季度	SLG

《口袋妖怪 钻石》、《口袋妖怪 珍珠》和《塞尔达传说 幻影沙漏》是美国NDS玩家期待已久的作品，自从上榜后就从没有跌出前十位过。《物种进化》和《模拟人生 我的人生》这两款由EA开发的具有独特创意的游戏素质到底如何，还是要等游戏发售才能分晓。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 2 月 17 日～2007 年 2 月 25 日

1	恶灵骑士 Ghost Rider	2K Games	2007.2.16	ACT
2	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.10	ACT
3	世嘉 MD 经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA	2007.2.8	ETC
4	降世神通 最后的空气大师 Avatar：The Legend of Aang	THQ	2007.2.9	ACT
5	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed：Carbon	EA Games	2006.11.9	RAC
6	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto：Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.28	ACT
7	达斯特 Daxter	SCEA	2006.4.28	ACT
8	铁拳 暗之复苏 Tekken：Dark Resurrection	NBGI	2006.9.21	FTG
9	洛奇 巴尔博亚 Rocky Balboa	Ubisoft	2007.1.25	FTG
10	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ	2006.12.15	FTG

来关注下澳大利亚的PSP游戏销量情况，大致观察一下可以发现在澳大利亚销售情况喜人的游戏与在美国市场上受欢迎的游戏比较相似。两款《GTA》作品的销量稳居前十，《恶灵骑士》这款动作新作刚推出没几天就窜到了销售榜的头名，此类游戏一般后劲普遍不足，相信会很快跌出前十位。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 2 月 17 日～2007 年 2 月 25 日

1	降世神通 最后的空气大师 Avatar：The Legend of Aang	THQ	2007.2.9	ACT
2	贝兹永恒之钻 Bratz：Forever Diamondz	THQ	2006.11.17	RPG
3	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs：Dachshund and Friends	Nintendo	2006.10.17	ETC
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.8	ACT
5	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo	2006.6.16	ETC
6	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs：Labrador and Friends	Nintendo	2005.10.7	ETC
7	汽车总动员 Cars	THQ	2006.7.14	RAC
8	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo	2006.12.6	A·RPG
9	芭比与 12 个跳舞公主 Barbie in The 12 Dancing Princesses	Activision	2007.2.14	ACT
10	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.17	RAC

澳大利亚NDS销量榜前十位游戏中居然有三款《任天狗》的游戏，可见澳洲的爱狗人士不在少数，《任天狗》热潮将会继续持续下去。《新马》和《马车》这两款任天堂的招牌游戏也会在很长一段时间内稳居排行榜前十位内。《芭比与12个跳舞公主》则是抓住了情人节的机会大卖了一把，顺势挤进了销量榜前十位。

汉化讯息台

文 小志

编 马修

今年春节来得比较晚，对于各位还在求学以及异地工作的玩家来说，还没过足游戏瘾就要马不停蹄地迎接新学期或者返回工作地了。春节期间，一个个汉化游戏的发布让人应接不暇，感谢汉化者辛勤付出的同时，也希望这些汉化作品能为大为即将开始的繁忙生活增添一份乐趣。

《节拍天国》不完整汉化版

JCTG汉化组发布了他们的首款汉化作品——《节拍天国》（本刊译作《旋律天国》）不完整汉化版，原本JCTG预计在去年国庆发布本作由于翻译流失等原因，到目前也没有一个完整的汉化版本，但是因为种种原因汉化小组无法继续维持下去，组员就此发布了目前的这个不完整版，此后该小组将解散，在此依然感谢他们的工作。



《钢羽》汉化版

电玩巴士网站新近成立的巴士汉化组发布了NDS游戏《钢羽》的汉化版，本作的汉化度较高，玩家可以流畅地进行游戏。本作汉化人员包括chinagame（破解）、不完善的羽翼（翻译）、Faydo（润色）、英俊的八戒（测试），作为新近成立的汉化小组，他们的目标是每个月都能推出一款汉化作品，让广大玩家玩上亲切的中文游戏。



《家庭星空 携带版》中文版

2月14日情人节当天，CNGBA论坛的CG汉化组如约发布了PSP游戏《家庭星空 携带版》的中文版。玩家可以通过中文来随时观看日食、月食等天体现象了，甚至是哈雷彗星、百武彗星等罕见的天体现象也可以轻松自如地观察。

此外，作品中收录的星座、星云、恒星等300个以上的天体解说也进行了汉化，我们可以直接获得自己想要的信息，游戏的整个汉化程度高达98%，经过汉化的本作，的确算得上是一款新奇又实用的作品。

5天后，汉化组又放出了更加精确的V1.0修正汉化补丁，这款游戏的发布，也是CG汉化组的正式成立的一个起点，希望今后的日子里他们为广大玩家带来更多精彩的汉化游戏。

《重装奇兵》中文版

大年三十晚上，游戏汉化联盟发布了国内厂商"新特奇"开发的中文GBC游戏《重装奇兵》，而放出的这个ROM实际上是"内部测试版"，据说比市面上的卡带版本要难，卡带版本因为要加密所以调整了难度，节省了容量给加密用。目前新特奇公司已经不做GBC游戏，所以目前的这个版本并不完善，但还是感谢ROM的提供者"K先生"和全体"中文游戏补完计划"的参与者。



《符石工厂 新牧场物语》中文测试版

APEX汉化组于2月18日晚间发布了NDS游戏《符石工厂 新牧场物语》（本刊译作《魔法工厂 新牧场物语》）的中文测试版。发布者罗伊SD提到，本次《符石工厂 新牧场物语》的汉化可谓路途坎坷，先是他的U盘不幸报销导致20%翻译好的文本丢失。而在临近发布之时，又发现了不少翻译上的不严谨之处，所以原来大年三十的发布计划拖到了正月初一。

目前游戏除了个别文本没汉化以及字体没有修饰外，已经基本上完成了收尾工作。现在的这个版本汉化完成度约为80%，罗伊SD透露，完整版大约半个月后发布，到时这些问题都将得到修正。希望APEX能够顺利完成本作的最后汉化，感谢他们的辛勤劳动。

《动物之森》96.125汉化测试版

2月13日，由PGCG和动森汉化组联合汉化的《动物之森》（本刊译作《欢迎来到动物之森》）发布了96.125汉化测试版，发布者九遮一村感谢了天林、恶梦的死神、elffinal、全球通等朋友在技术方面的支持，还感谢了全体翻译人员和文本整理人员。因为是测试版，游戏中问题多多，比如采用了日版ROM以及美版文本，导致游戏时可能发生中英日三种语言同时出现的情况。九遮一村也提到之所以放出这个不完美的测试版，就是为了让没接触过本作的玩家能先一步投入游戏中，取得前期成果以及Friend code号码，等到将来完美版发布时，可以继续沿用。



《我的出租车》汉化版



PSP上“《廉价2500》系列”之一的游戏《我的出租车》汉化版2月25日在CNGBA论坛放出。发布者Crainy强调，本游戏为CG汉化组翻译人员考核用的游戏，并不是汉化组的正规作品，至于将来是否推出完美补丁，还要看进程和时间的安排。另外CG汉化组也在全面招募翻译人员，希望有能力的朋友可以联系加入他们。

《英雄传说 白发魔女》简体中文汉化版

2月26日，CG汉化组发布了PSP游戏《英雄传说 白发魔女》简体中文汉化版，据称游戏的汉化度高达100%。这也是CG汉化组继《家庭星空》中文版之后，正式发布的第二部汉化作品，汉化人员包括程序：Falcom，翻译：moonsun1234、cumar、benneyfan，测试：Crainy、a0287ytl。



汉化讯息串烧



刚刚发售的《怪物猎人 携带版 2nd》由PSPCHINA和雷神汉化组联合开始汉化，至笔者完稿当天的汉化进度已达11%，本作在国内的PSP玩家群中同样有着无可比拟的人气，相信游戏的汉化成功指日可待。星组确认刚刚发售的《超级机器人大战W》汉化可行，因为剧情文本被加密，还有待进一步破解，目前已经放出了汉化预览图。去年开始在国内流行起来的《死亡笔记》的游戏化作品——《基拉游戏》在NDS上发售，APEX汉化组证实ROM目前已经成功破解，他们已经开始着手翻译本作，因为手头的其他几个汉化作品正在收尾阶段，所以无法承诺具体完成时间，但是他们保证慢工出细活，把本作汉化成绝对的精品奉献给广大玩家。



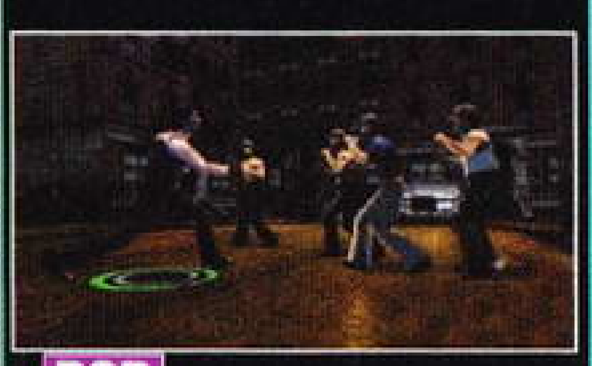
掌机黄金眼
POCKETGAMES GOLDEN EYES

春节假期积累了不少优秀的掌机作品，因此我们这次的"黄金眼"也扩充到了4页。PSP方面，《宿命传说2》、《瑞奇与叮当5》的表现都十分令人满意，而无论是在日本还是国内都引起轰动的巨作《怪物猎人 携带版 2nd》也凭借其超凡的素质得到了我们的满分评价。NDS上的好游戏也不少，《雷顿教授与不可思议之镇》让玩家体验到了"脑白金"作品的新风貌，而《机战W》中规中矩的表现也令老玩家感到颇为欣慰。

POCKETGAMES

战士帮
The Warriors

UMD■Rockstar Games■ACT■2007年2月12日■1人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干 Rockstar出品的游戏几乎都有一定的相似处，除了暴力还是暴力，这可能会让某些玩家反感。游戏方式与《GTA》颇为相似，任务内容丰富，不会让玩家感到乏味。优秀的动作系统和多变的技巧组合使得打斗过程爽快度满点。可自由活动的场景比较宽阔，在城市中肆意妄为也是游戏的特色之一。另外可能多是夜间场景所以造成画面偏暗，有种莫名的压抑感。

米赂 本作改编自美国经典老片，讲述了70年代的纽约犯罪、腐败之风。游戏出自Rockstar之手，因此画面效果上自不用说，街头景物、人物塑造的都很有时代气息，音效也非常出色。至于游戏玩法上大有《GTA》的风范，但本作更偏重于打斗，而且打击感非常出色，要素也非常的丰富。另外附加的横版过关小游戏双人玩起来很有街机感觉。

推荐

马甲 以1979年的同名街头黑帮暴力电影改编而来的本作，虽说和同为黑帮暴力游戏的《GTA》出自一家，但本作更多地是表现街头流氓混混们的打斗，而且本作更强调于打斗中的爽快感——也许只有同一公司的同类作品，才会如此刻意地去避免雷同吧。至于是否欣赏以认同游戏中的美式人物造型及充斥于游戏中的斗殴，就因人而异了。

瑞奇与叮当5
Ratchet & Clank: Size Matters

UMD■SCEA■ACT■2007年2月13日■1～4人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干 动作名作的首款掌机版本，就算是第一次玩这款游戏的人也能很快熟悉操作。角色动作流畅，解谜部分颇有新意，系列一惯的收集要素在被完美保留的前提下又进行了强化，比较出彩。游戏画面要稍微弱于家用机版，关卡场景贴图较为简陋，背景音效不明显。游戏的难度似乎要比家用机版的系列前作高一些，某些小任务可能会让玩家难以下手。

推荐

LIKY 虽说PSP版的画面无法达到PS2版的高度，但鲜明亮丽的风格让人觉得画面依然不错。游戏保留了系列一贯的爽快和流畅，操作感也相当好。系统方面也有不少亮点，加入了经验值的武器升级系统增加了玩家投入度，装备零件的收集也增加了玩家不断探索的动力。幽默的剧情和对话常常会令人捧腹。总的来说，作为一款系列全新作，本作的表现还算不错。

马甲 PS系主机上的招牌美式卡通ACT"《瑞奇与叮当》系列"的正统续作终于登陆PSP，支持最多四人联机游戏的设定是本作作为掌机版的一大特色。在游戏的画面方面，贴图比较简陋，让游戏的华丽程度打了不少折扣。但是游戏的爽快和丰富的武器还是让玩家找到了系列特有的感觉。不过游戏的背景音乐实在是太少了，玩起来感觉怪怪的。

恶灵骑士

Ghost Rider

UMD■2K Games■ACT■2007年2月13日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

软饼干

7

游戏的系统过分借鉴了成功动作游戏《战神》和《鬼泣》，每个角落都有似曾相识的感觉。战斗场面火爆，属于能吸引玩家眼球的游戏。关卡流程很简单，没有任何解谜要素，但是过多重复的场景和敌人让人感到腻烦，而且每章都被分割成太短的关卡，玩起来总有断断续续的感觉。作为一个标准美式快餐式的动作来说，本作算是刚刚及格吧。

LIKY

7

在《战神》或《鬼泣》登陆PSP之前，本作的出现恐怕还是能令不少玩家感到惊喜的，因为吸收了大量《战神》和《鬼泣》经典设定的本作起码在打斗上表现出绚丽的效果，多样的连续技以及夸张的特效的确吸引眼球，打起来也颇为爽快。不过在玩过数关后本作的缺点暴露无遗——你总被圈在一个固定的场景内不断杀敌，时间长了你就会觉得好无聊。

米格

7

作为一款欧美风格的快餐游戏，本作改编自同名电影，在游戏风格上模仿了《战神》之类的大作，但感觉却没有那么大气。游戏画面表现非常出色绚丽，音效也很到位，人物动作非常流畅，拥有爽快的战斗、随意连击的系统和风格独特的驾驶模式，消灭敌人后还有类似《鬼武者》吸魂的设定，但总体感觉借鉴的东西太多而缺乏了自己的新意。

宿命传说2

テイルズ オブ デスティニー2

UMD■NBGI■RPG■2007年2月15日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

雷伊

9

整体移植度非常高，片头和语音全部得到了保留，而且画面也不像PSP上其他《传说》移植作那样显得十分模糊。由于人物的比例比PS2版有所扩大，使得战斗变得更加具有魄力。PSP版在一些细节方面比PS2版也做了些调整，使得游戏的难度有了一定的降低。新加入的画廊模式增加了本作的收藏性，而全部重做的秘奥义CUT IN也让玩家赏心悦目。

推荐

胧月

8

本作作为一款复刻游戏，就剧情而言并不算"《传说》系列"的扛鼎之作，所幸优秀的战斗系统依旧让人乐此不疲。游戏在高度还原原作的前提下，又加入新的秘奥义，原本就紧张刺激的战斗由此更为绚丽。人物的培养系统和技能配点都十分讲究，战术安排得当能够打出很高的连击数，继而影响到战斗评价和通关特典，乐趣与水平并增。

琉璃

8

NBGI目前热衷于将"《传说》系列"一作又一作搬上PSP的行为，实在让人难以再怀着激情去迎接这部新的冷炒饭。不过新增的秘奥义特写还是让系列的死忠忍不住为其掏腰包。不过本作算是系列复刻作品中比较成功的一作，画面上相较于原作有了一定的进步，而且战斗时角色比例的增大让人觉得战斗时的魄力有所增加，总而言之，本作还是值得再重新体验一番的。

怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンター ポータブル 2nd

UMD■Capcom■ACT■2007年2月22日■1～4人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

胧月

10

本人迄今为止玩到的最好玩、也最耐玩的PSP游戏。系统和难度相比家用机版都做出一定程度的简化，让游戏在不失硬派的前提下更加爽快，丰富的武器和装备系统也大大延长了游戏时间。由于游戏中技术的重要性远大于装备，且PSP平台能让玩家随时随地轻松联机，所以对于ACT或MO两类游戏爱好者而言，本作都可列入"必玩"的顶级大作行列。

推荐

软饼干

10

神作的续作照样是神作，可能只有不喜欢此类型游戏的玩家才会对本作不屑一顾。游戏画面达到了PSP的机能极限，新增的雨雪天场景将在恶劣环境中的狩猎气氛烘托到了极至。部分新增武器获得了玩家的认可，怪物种类、任务数量的骤增大大提高了游戏的乐趣。联机作战依旧是本作的重头，集会所4人联机狩猎才是玩家体验最高游戏乐趣所在。

推荐

LIKY

10

游戏为我们展现了一幅幅精美绝伦的靓丽画面，在如此美丽的世界狩猎冒险本身就是一种享受。由于有PS2版《MH2》在前，本作系统上又经过了一定调整，完成度更高，尤其细节上做出了不少体贴玩家的改进，更加人性化。大量的新怪物、新武器、新装备令人热血，联机依然魅力无穷，惟一遗憾的是，游戏并不支持官方服务器联机。

推荐

光辉圣约
ルミナスアーク

卡片(1G)■MMV/ImageEpoch■S·RPG■2007年2月8日■1~2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



NDS

画面 音效 系统

琉璃：本作采用了冒险类行动模式与战棋类战斗模式相结合的方式，让人比较容易上手。只是战斗中可以使用触控笔操作的设定比较鸡肋，经常在视角盲点区出现操作失误。游戏的画面初看上去还是比较欣慰的，但是魔法特技的效果就不尽如人意了。本作风格清新，不同于一般S·RPG类游戏的沉重历史感，只是中间略显拖沓的剧情让人稍有些遗憾。推荐

雷伊：NDS上比较少见的正统派S·RPG作品，但实际品质却让人不敢恭维。游戏虽然设置了对应触控笔的操作，但操作很不人性化，而传统的按键操作也并不友善。游戏在系统方面没有新意可言，拖沓的人物行动使得整体节奏感奇差。令人稍感欣慰的是游戏中的语音非常丰富，并且声优阵容十分强大，精美的片头动画也值得反复观看，但游戏留给玩家的也就仅此而已。

胧月：比较令人失望的作品，厂商大打声优牌的举措并未让本作因此而出彩。作为一款S·RPG，游戏的系统平庸是很致命的弱点，缺乏挑战性和耐玩度。剧情方面只能算作不过不失，尽管时常会跳跃出一些亮点，可节奏安排不太合理。但游戏清新可爱的画风还是颇为舒服，众多角色的性格刻画比较成功，性格各异的魔女们也能满足众多男性玩家的胃口。

雷顿教授与不可思议之镇
レイトン教授と不思议な町

卡片(512M)■Level5■AVG■2007年2月15日■1人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

雷伊：Level5的转型之作，整体水准还算不错。游戏很巧妙地将精彩的故事和简短且趣味性十足的谜题结合起来，开拓了"脑白金"类游戏的新路子。Level5的游戏画面和音效表现都不会差，本作也是如此。细腻的2D画面和精美的动画让人赏心悦目，名声优的演出也让游戏的临场感大增。不管是剧情派还是喜欢精短小游戏的玩家都能在该作品中找到乐趣。

胧月：被Level5寄予厚望的本作表现不过不失。严格来说它依然可归入"脑锻炼"题材的小品游戏，但厂商巧妙地用悬疑缭绕的剧情将它们串联到一个完整的故事里，给每个谜题都赋予了良好的存在感。游戏画面很有童话的感觉，让故事不会显得很沉重。而不喜欢东西奔走的玩家也可以在猜谜婆婆之馆里集中解开各种有趣谜题，非常便捷。

琉璃：玩多了"脑锻炼"类的游戏后，都会让人感觉疲惫。可是，如果此类游戏上附加一个扑朔离奇的巨大故事背景后，这些脑力锻炼小游戏竟也会变得丰富有趣了起来。配合上故事情节，谜题之间被连接成串，让人有不停解谜的欲望，也让整个游戏的耐玩度大幅上升。充满童话风格的游戏画面让不少女性玩家也一见倾心，遗憾的是游戏对日语水平有较高要求。推荐

死亡笔记 基拉游戏
DEATH NOTE キラゲーム

卡片(512M)■Konami■AVG■2007年2月15日■1~2人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

弓箭：原先还以为是一款按照原著剧情制作的AVG游戏。结果玩了才知道，除了人物套用之外，和动漫完全搭不上一点关系。用"杀人游戏"单机版来形容这个游戏是再好不过的了。本作的推理性一般，刚上手时的确很有趣，但时间一长掌握了技巧后就变得异常简单了。游戏在平衡性和可玩性上都存在问题，纯粹是FANS向的作品。

琉璃：本作是依照同名人气漫画改编的游戏。游戏继承了漫画全篇洋溢着的紧张推理以及相互猜疑，玩家能在其中充分体验到扮演L或者KIRA的所需要的天才头脑以及机敏洞察。游戏中的对话完全重现了原作中的不少经典场面。但是游戏为了制作得让没有拜读过原作的玩家也能看懂，肤浅化了游戏的玩法。结果反倒使一般玩家也没有玩下去的耐心，FANS玩家又觉得没什么内涵。

胧月：玩过本作，只能说让人脱力的"动漫改编游戏"又多了一款，似乎厂商已经认定了FANS就活该倒霉。以剧情见长的原作动画在游戏里只落了个过场文字的悲哀下场，夜神月和L刻画得完全不得神韵。这样一个披着《DN》外皮的杀人游戏耐玩度很低，谜题也不足以勾起玩家的兴趣。部分人物的过于强大也让游戏的乐趣进一步降低——两个字：遗憾。

死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪耀的镇魂歌

BLEACH DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌

卡片(1G)□SEGA□FTG□2007年2月15日□1~4人□对应任天堂WI-FI连接



NDS

画面

音效

系统

LIKY 本作和上一作比起来，在画面和操作上并没有什么特别的进化。剧情模式的关卡采用了线型图显示，比原来摸不着头脑的胡乱挑战好了很多。与大虚战斗的部分比较有趣，玩起来有ACT的感觉。总的来说，本作比起其他动漫改编的格斗游戏还是相当不错的。浦原商店新增加的海量收集要素恐怕对《死神》FANS有着很大的吸引力吧。

推荐

雷伊 总体而言和前作差别并不大，画面表现也几乎没有什么变化，不过游戏爽快的战斗还是得到了很好的继承。比前作丰富得多的灵符数量一方面增加了收集时间，另一方面也使战术的运用更加丰富。游戏中可以选择的角色一如前作般丰富，有些冷门角色的加入也令FANS欣喜不已。虽然单人游戏也已经非常有趣，但热闹的四人混战无疑显得更加有意思。

马修 以当红动画《死神BLEACH》改编的格斗游戏已经推出了很多，作为NDS上的第二作，本作的战斗系统和1代基本相同，改进的灵符系统和新增的灵珠系统可以算是本作的进化之处，剧情模式玩起来也比前作明晰得多。游戏的画面音乐都不错。通过点击触摸屏使出必杀技、超必杀技的设定大大方便了玩家。当然，连续技也很值得研究。

模拟城市DS

シムシティ DS

卡片(256M)□EA□SLG□2007年2月22日□1人□无对应周边



NDS

画面

音效

系统

LIKY 作为老牌模拟经营游戏，本作在NDS上的登场照顾了不少老玩家。游戏基本以《模拟城市3000》为蓝本移植，缩水不可避免，但NDS的触摸屏操作良好地还原了PC上用鼠标的感觉，玩起来还是颇为方便顺手。对于初学者来说，虽说有友好的"助理"在游戏中随时提醒玩家，但游戏还是不太容易上手。新加入的无线通信部局算是新要素，不过很鸡肋。

马修 著名模拟游戏"《模拟城市》系列"登陆NDS的第一作，总体表现还算不错，游戏收录的47座城市颇有日本特色。利用NDS的双屏特性，游戏的各项看起来都更加一目了然，加上用触控笔来进行城市的各项日常管理的设定，可以说本作是很好地用到了NDS的机能。而游戏中收录的一些特殊事件也能不小地调剂一下玩家的城市管理生活。

米格 本作主要针对日本市场，因此舞台也选择了日本，至于游戏玩法相信大家都非常熟悉吧。游戏中的建筑物设计更加符合日本人的审美观，而且更是有"城池"这样的标志性建筑出现，收录日本47座城市的设定也非常厚道。游戏画面和PC版没有太大差别，由于有触摸屏，操作也非常方便，利用NDS Wi-Fi通信还可以获得各种奖励。

超级机器人大战W

スパーロボット大战W

卡片(512M)□Banpresto□S・RPG□2007年3月1日□1人□无对应周边



NDS

画面

音效

系统

雷伊 本作将剧情分为上下两部的点子很有新意。由于平台的升级，本作在画面以及音效等方面的效果比起GB A版有了一定程度的提高，CUT IN画面的魄力更是有了极大的提高。游戏不仅对应传统操作，触控操作也同样体贴，在细节方面设定得比较人性化。遗憾的是游戏依然没有加入语音，使得游戏的临场感略显不足，《机战》特有的热血也因此打了折扣。

晓月 作为NDS平台的第一款《机战》，本作的表现相当令人惊喜。尽管没有语音很让人遗憾，不过画面表现相当令人满意，丰富的动作和大魄力的特写完全不逊于家用机版本。本作大胆采用了两部分的剧情构成和多个新作，给许久都"换汤不换药"的"《机战》系列"增添了不少原创感。建议喜欢《机战》的掌机玩家不要错过这个优秀的战棋游戏。

推荐

LIKY 本作虽是次世代掌机上的第一款原创《机战》，但整体表现没有给人太大惊喜，画面、音乐等等只是在GBA版《机战J》的基础上稍稍加强，好在双屏的显示为玩家带来了不少方便，很多资料一目了然。游戏的节奏非常紧凑，玩起来非常流畅。平台的进化并没有带来语音的加入，恐怕这是最令玩家遗憾的。另外，UC高达的大量缺阵也在一定程度上影响本作的魅力。

黄金眼 REVIEW

潜龙谍影 掌上行动

PSP

Metal Gear Solid Portable Ops

◆Konami◆ACT◆2006年12月5日◆美版

◆1人◆39.99美元◆对应专用GPS定位仪

黄金眼评分 27 游戏时间：100小时以上 文 软饼干

作为PSP平台上首款动作型"《MGS》系列"续作，饼干早在游戏未发售前就翘首期盼着神作的降临，相信大家也是对以前那两款卡片版《MGS》怨言颇多。本作发售前的一段日子内又连续接受了几段预告片的轰炸，当即就把本饼干给震撼了，在这里不得不先佩服小岛组的预告片剪辑水平，可以把不同的场景，不同语句窜联在一起，然后再配以大气磅礴的音效，实在是吊足了玩家的胃口。当然，以上这些感受只是饼干在未玩到本作前的感受。

新的敌人，新的战场，大首领是主角

剧情方面，本作是紧跟着PS2版的《MGS3》，讲叙了猎狐犬部队(FOXHOUND)的组建初衷以及孤胆英雄BIG BOSS为什么会有建立军事国家——塞外天国(OUTER HEAVEN)的想法。从PS2版《MGS3》的1964年到PS版《MGS1》的1995年，长达30年的时间跨度可以说是"《MGS》系列"的断层期，虽然以前也有相关游戏推出，但始终没有详细描写过传奇人物BIG BOSS在一生中的最大意志转变过程。小岛制作组要用这部作品来陈述BIG BOSS化身为反政府组织塞外天国领袖的理由，并把本作作为整个"《MGS》系列"剧情的转折点来对待。

创造一支部队

小岛秀夫每出一款游戏都会有一个独特的卖点，这也是他的一贯作风了。但本作只是小岛组的杰作，小岛本人不过是挂了个头衔而已，那时他正着手于PS3版的《MGS4》的开发。本作的侧重点从单独潜入转变成了小队式合作行动，"抓壮丁"是本作的新系统，不过饼干总感觉这个设定粗看下挺有创意，但细想下又觉得挺无趣的。利用抓来的杂兵可以来个"痞子逛大街"，在敌人眼皮底下肆意妄为，使得通过一个场景只需要区区几秒钟时间。任务设置方面比较雷同，到达指定目的地便可以完成任务的玩法实在没有技巧性可言。寻找物品和破坏的支线类任务太多，也逐渐让人失去兴趣，原本颇有目的性和战术性的潜入作战已经不复存在了。

缺乏流畅感

可能是为了让场景中的主要物体表现更为细致，小岛组狡猾地忽略了画面中其他物体建模的处理，最典型的例子便是卡车轮胎的形状(一 一)。可能UMD的1.8G的容量实在不能存放更多的资源，将战场分成了一个个小关卡的做法实在是被逼之举。饼干感觉游戏场景变成关卡制后，整个游戏就显得比较局促，缺乏气势，频繁在各个地图中切换使得游戏流畅感大打折扣。

操作感优良

新战斗视点的出现，使本作更像是第三人称动作游戏。玩家可以看到更为广泛的区域，大大提高了战场生存率。另外PSP按键虽然比PS2少了几个，但所幸没影响实际操作手感。

音效是亮点

音乐依然承袭"《MGS》系列"的总体风格，潜入时的低沉旋律和高潮时大气磅礴的音乐衔接自然。声优方面，大家明夫和大卫怀特这两位BIG BOSS的专用声优也是不分上下。漫画过场中虽然有全程语音配合，但在一般过场画面时却只有字幕而没有配音，这一点不能让人满意。

网络对战是重点

如果说本作的重心在于多人对战，相信也不为过吧？美版发售以后，《MPO》的官方战网启动了，一张地图内容纳4名对战玩家可能说是少了点，不过紧张激烈的战斗可以弥补一切。饼干在游戏发售后的一个月内，每天晚上都会抽空对战几盘，乐趣多多。

最后小结

虽然受掌机机能的种种限制，本作在某方面无可避免地存在着缺陷，但仍是一部品质上乘的好游戏。不要忘记这只是一部掌机平台的《MGS》游戏，以评价PS2版《MGS》的标准来评判本作本来就是不合理的。好了，啥也别说了，我们还是默默期待一下续作的降临吧！



文 胧月 美编 咕噜

レイトン教授と悪魔の箱

NDS 雷顿教授与恶魔之箱
レイトン教授と悪魔の箱

◆Level-5◆AVG◆发售日未定◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定



尽管厂商最初就决定了"雷顿"的三部曲计划，但在前作发售还不到一个月的时间就立刻公布续作实属出人意料。本作的游戏类型依然是解谜AVG，不过标题中的"不可思议之镇"变为了"恶魔之箱"。也许这预示着本作的气氛会变得颇为阴暗。本作的主线剧情和谜题均完全原创，那么标题里的这个恶魔之箱，究竟会带来什么样的灾祸呢？

"《雷顿教授》系列"第二作火速登场！

标题中的"恶魔之箱"是一件笼罩着阴森与不祥的神秘道具。传闻中，任何打开这个箱子的人都会很快受到死神的眷顾。雷顿和卢克乘上列车，踏上吉凶未卜的旅途。世上果真有恶魔的存在吗，隐藏在一个个谜题背后的最大秘密又究竟是什么？这一切决不仅仅是"超自然"这么简单。

恶魔之箱

图中的珠宝盒就是标题中的恶魔之箱。在这类故事里，越是璀璨的宝石、华美的浮雕往往越是不吉的象征。盒子盖上的图案是一个羊头恶魔，能招致不幸的它是本作剧情的根源。



主人公依然是我们熟悉的两位！



雷顿教授

CV：大泉洋

戴着大礼帽的考古学家，以研究不可思议现象而名声大噪。除了本职工作外，解谜也是雷顿的专长，在前作的不可思议之镇上解开了无数棘手的难题，亦可被称为一名绅士侦探。

少年卢克

CV：堀北真希

雷顿教授的弟子兼得力助手，虽然看上去还是未经世事的孩子，但行动力和推理能力都很值得信赖。

本次的舞台是列车！



从目前公布的游戏图片来看，列车是故事发生的主要场景。和前作相对封闭的小镇不同，列车更是三教九流混杂的危险场所。列车上的某个房间说不定就隐藏着“恶魔之箱”？又或许这个列车就是恶魔之箱自身？我们不得而知，还是跟随雷顿那敏锐的眼睛一步一步接近事件的真相吧。

宽敞的房间

房间内的家具透着中世纪的古典气息，这里的瓶瓶罐罐不禁让人联想到巫术一类的超自然现象。此外，墙上的骷髅图案很是醒目。

美丽的风景

从列车的窗口眺望出去，可隐约看到城堡式的建筑物。这美丽的山间建筑是稍纵即逝的过客，还是故事的另一个重要舞台呢？



安德鲁博士

长着一张圣诞老人脸孔的安德鲁博士是雷顿教授的良师益友，对神秘事物抱着惊人的执着。某日，他的一封信将雷顿和卢克卷入了新的事件中来。

魁梧的列车整备士

职业是列车整备士，身材魁梧，表情坚毅，他也和雷顿教授一行搭乘了同一部列车吗？

趾高气昂的男子

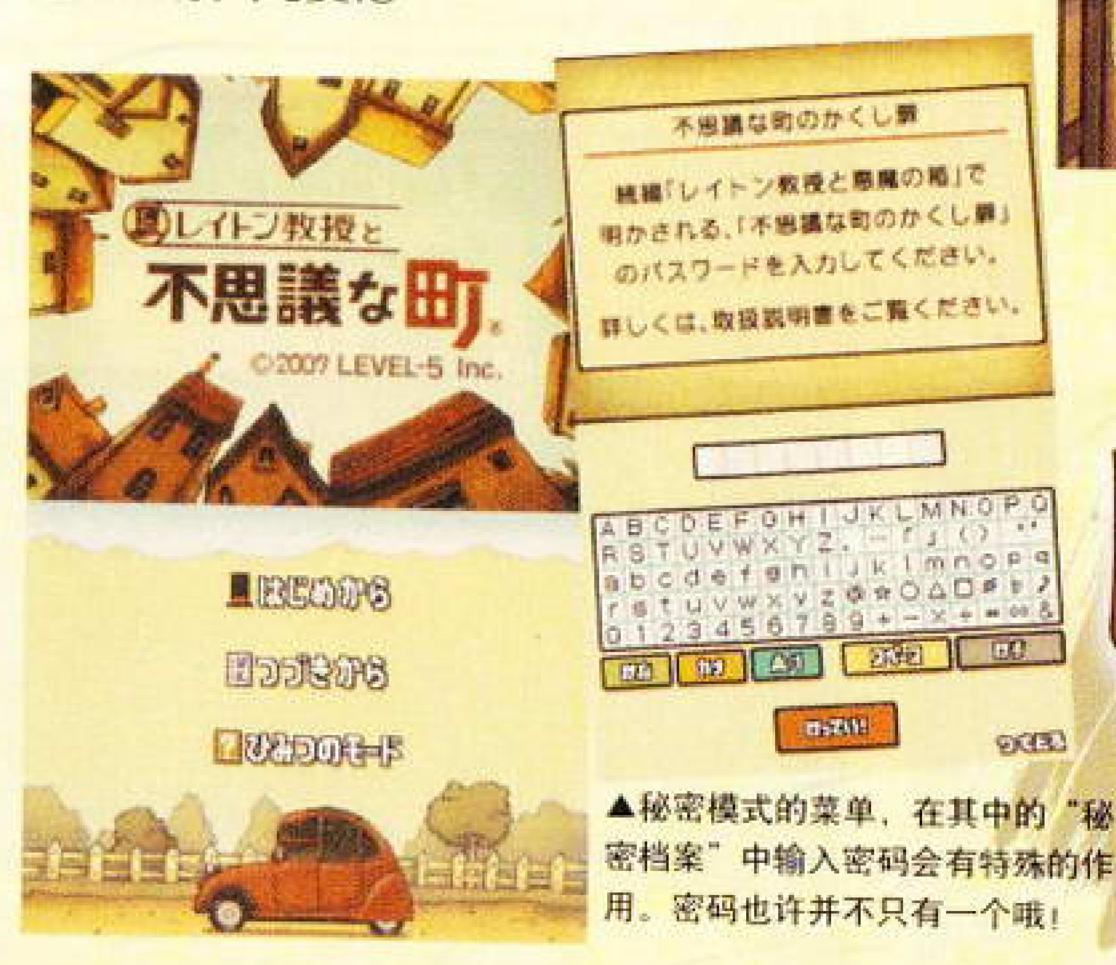
趾高气昂的男子姓名不明，也许是很有来头的大人物，可脸上跋扈的表情教人很不舒服。

新谜题陆续登场！

和前作一样，游戏里会出现众多谜题，谜题设计依然由日本的谜题大师多湖辉先生担当。种类从瞬间解答到慢慢排除不一，数量极为庞大。

和前作的联动

将前作通关的话，就可以开启“秘密模式”了。玩家将《恶魔之箱》中获得的密码输入《不可思议之镇》秘密模式下的秘密档案里，据说就能发现惊人的变化……



▲秘密模式的菜单，在其中的“秘密档案”中输入密码会有特殊的作用。密码也许并不只有一个哦！



消失的包？赶快找出来吧！

可疑的墨镜男

看上去是一副经典的反面角色形象，被墨镜遮挡住眼睛的他令人无法琢磨，雷顿教授会和他在列车上有着怎样的遭遇呢？

新的杀人事件！

从官方公布的一张插画里，我们可以看到狼藉的书房地上倒伏着一名男子，旁边插入地板的短剑也许预示着他的死亡。他也是受到恶魔之箱诅咒的不幸者吗？

FINAL FANTASY TACTICS



《FFT 狮子战争》的开发工作已经接近尾声，而游戏的发售日也已经确定在5月10日。好的游戏总是能够承受住光阴的洗礼，10年前原作即使用现今的眼光来看也依然近乎完美，游戏严谨的战略性和厚重的故事总能吸引着玩家将其一遍遍打穿。等PSP版发售时，愿为其废寝忘食的玩家应该也不在少数吧！

文 雷伊　美编 澄香

PSP 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年5月10日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.57 P33 / Vol.58 P24

战斗步骤

1 突入战斗

进入特定地点时会发生强制战斗，在大地图上移动时有时还会发生强制战斗。



2 选择出击单位

从我方队伍中选择参加战斗的同伴，每场战斗最多可出场5位同伴。



3 与敌交战

操纵我方的出场同伴使用各种战斗方式来与敌人发生战斗。



4 战斗结束

满足胜利条件以后战斗就会结束，玩家可以获得金钱等各种奖励。



CHECK POINT 死亡的同伴无法复活


▲击倒的敌人也会变成水晶。

战斗不能的同伴头上会出现数字，当该数字变为0时，该同伴就会彻底死亡，以后便无法使用。需要注意的是，即使是与游戏剧情有着密切关联的同伴在死亡后也是无法复活的。死亡的同伴会变为水晶或者宝箱，当有其他同伴取得该水晶时，就可以继承该死亡者习得的技能。


▲有一名我方同伴变成了水晶。虽然其他同伴可以继承其技能，但相信谁都不愿看着自己辛苦培养的角色就这么永远在自己眼前消失吧。

职业介绍



阿特卡沙王室直属骑士团的骑士，为了保护伊瓦利斯公主奥维利娅被派遣到了修道院。对王室有着绝对的忠诚心，同时也拥有扶助弱小的正义感。

阿格利亚斯·奥克斯
Agrias=Oaks



▲在公主绑架事件中，阿格利亚斯与拉姆萨相遇。



在机工都市哥谷的矿山工作的开朗年轻人。与因善于制造兵器而闻名父亲贝斯罗迪奥一起，准备复原长眠在小镇地下的“过去的遗产”。

穆斯塔迪奥·布南萨
Mustadio=Bnanza



▲机工士的武器以擅长远距离攻击的枪械为主。

拳法家



以自己的肉体作为武器的职业，集中精神会发出的会心一击甚至比冷兵器拥有着更强的破坏力。能够使用各种各样的拳法。

时魔道士



能够咏唱压缩时间、改变时间流动的“时魔法”。通过咏唱时魔法，可以自由改变敌我的行动顺序。对魔力有着较高的要求。

盗贼



可以夺取对手的金钱和道具，有着较高的危机察觉能力。密猎魔物后可以到镇上的毛皮骨肉店去购买珍贵道具。

模仿士



十分神奇的职业，虽然除了“模仿”外不具备其他技能，但可以模仿之前行动过的同伴的所有行动，包括技能和特殊技。

吟游诗人



用自己的歌声作为武器的职业，该职业只有男性。其歌声附带着特殊效果，可以提高我方同伴的能力，对同伴进行支援等等。

文 软饼干 美编 澄香



《洛克人ZX》最新续作《洛克人ZX 降临》(以下简称《ZXA》)于近日正式公布。本游戏不但继承了《洛克人ZX》广受好评的变身系统，更增加了大量新的动作要素。让我们一起来看看新的《洛克人》会有什么样华丽的表现吧。

NDS 洛克人ZX 降临
ロックマン ゼクス アドベント

◆Capcom◆ACT◆预定2007年春◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定



延续前作的世界观



《洛克人 ZX》的故事结束后数年，人类和人类创造的机械生命体之间漫长的战争已经结束。新的联合政府以"三闲人"为首脑，并用法律规定"人类可以获得机械的身体，人形机械体享有和人类同样的寿命"。几百年之后，时间埋藏了这段不为人知的历史。仅存于野外的几种野生生命体，由于可以卖得高价，也成为了众多非法猎人们追逐的目标。一次，几个非法猎人在探宝的途中意外地在遗迹中发现了一种奇异的活性金属。这种金属不但拥有自我意识，还蕴藏着不可思议的强大力量。在联合政府追赶非法猎人的途中，主人公听到了一个神秘的声音在呼唤他。活性金属与主人公融合成为了史上最强大的战士——洛克人·ModelA

剧情人物公开



游戏延续了《ZX》男女双主人公的设定，并把故事分为了两个部分——"葛莱篇"和"阿修篇"。两个故事的剧情互相关联，但在细节上有所区别。

失意的少年

男主人公 葛莱 14岁 男

在某研究所内处于冷冻状态的少年，被突然出现的潘多拉称之为"失败品"。由于卷入战斗而醒来的他对于自己过去的一切全都记不起来了。在炮火的攻击下，葛莱稀里糊涂地逃出研究所，并遇到了正在追捕非法猎人的女主人公阿修。

葛莱篇的重要人物，探索遗迹财宝的猎人们恐怖地称她为"魔女"。潘多拉总是与在阿修篇登场的普罗梅提一同行动。



正义的女猎人

普罗梅提 年龄不详 男

代表死亡的猎人

与潘多拉以一同行动，是阿修篇的重要人物。他拥有强大的力量，被猎人们称之为“死神”。他想要获得“活性金属 · Model A”的目的现在还是个迷?

女主人公 阿修 15岁 女

非常厉害的女猎人，具有强烈的正义感。因为受到联合政府的委托而踏上了追捕非法猎人的旅程。在途中意外地获得了“活性金属 · Model A”力量的她，会有什么样精彩的冒险呢?

未变身状态的进化

在《ZX》中，主角在未变身的状态下只能做出行走和跳跃动作。而到了《ZXA》，主角即使在人形状态下，也能使用激光枪攻击敌人和进行下蹲回避。根据目前的资料来看，未变身状态的秘密似乎还不只有这些。相信这个前作没有的新要素，会在流程中起到举足轻重的作用。

▶下蹲动作可以避开致命的陷阱。



◀在未变身状态下也可以使用武器进行攻击，是《ZXA》中新增加的一个要素。

变身状态依然多彩

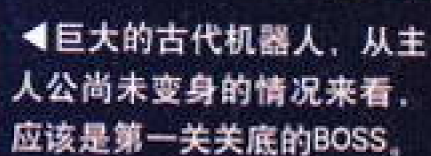
和前作一样，主角可以利用活性金属进行多种变身。在不同的变身状态下，洛克人的能力也会发生不同的变化。除了丰富多彩的攻击技能外，还有一些像飞抓、蹬墙跳之类的非攻击性动作也会有一定程度的进化。



▼在《ZX》中就有的飞爪可以进行远距离的攻击。

▲一次性锁定多个敌人，再进行射击。

◀巨大的古代机器人，从主人公尚未变身的情况来看，应该是第一关关底的BOSS。



▶可以贯通敌人的大威力射击，需要相当长时间的蓄力才能发射。

文 雷伊 美编 咕噜

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

光环收录

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
◆Square Enix◆RPG◆预定2007年4月26日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.49 P56/Vol.55 P52

这款《FF XII》衍生作品的发售日已经定在今年4月26日，在其发售的前一周，还有PSP的初代《FF》复刻版发售。5月份同样会有两款《FF》作品与玩家们见面，它们分别是《FF II》复刻版和《FFT 狮子战争》。对于《FF》FANS来说，今年的4、5月份绝对是一段令他们难忘的美好时光。

最速空贼

操纵飞空艇“修特拉尔”的空贼，作为一名“热爱天空与自由的义贼”，他深受少男少女们的崇拜。在《FF XII》故事的最后，巴尔福雷为了维修巴哈姆特的引擎而和芙兰一起留在要塞内部。巴哈姆特坠落后，两人下落不明。在本作中，他为了寻找“古雷巴多斯的秘宝”，再次出现在了梵的面前。

巴尔福雷

▲巴尔福雷和梵之间似乎发生了什么纠葛。

▼巴尔福雷想要独占“古雷巴多斯的秘宝”？

▲巴尔福雷的这句台词又是什么意思呢？

巴尔福雷和芙兰搭乘的飞空艇。原本是军用试作机，利用压缩魔雾时产生的能量来驱动，能够进行高速飞行。莫古利族的诺诺作为机工士也将搭乘这台飞空艇，负责机器的整备。

飞空艇修特拉尔



▲修特拉尔的整体图，左右两侧的巨大机翼是其特征。

诺诺

巴尔福雷的搭档

芙兰

有着像兔耳一样的长耳朵的维埃拉族女战士，从外表上看拥有着丰富的人生阅历。虽然离开故乡已经很长时间了，却依然拥有着维埃拉特有的对魔雾的高度感应能力，浑身散发着神秘的气息。作为巴尔福雷的同伴，两人一起搭乘着修特拉尔，在本作中他们两人也将共同行动。

▼芙兰有着丰富的人生阅历，说起话来比较具有深度。



▲芙兰的身上散发着神秘而又安静的气息，对话中所说的“夺去重要东西的魔雾”是指什么呢？

▲在图的左侧，可以看到前作的女主角艾雪。



灼热霸王伊夫里特

“《FF》系列”中的知名召唤兽，以巨大的火力作为象征，拥有“灼热霸王”的别名。全身的体毛就如火焰一样夺目炽热，能够将接触到的事物全部燃为灰烬。虽然外表看上去非常凶猛，但对同族却具有着无私的献身精神。

伊夫里特在梵和巴尔福雷等人准备夺取“古雷巴多斯的秘宝”时突然现身，作为秘宝的守护者，它将与梵和巴尔福雷等人展开战斗。



▲伊夫里特的攻击非常强悍，要战胜它需要具备一定实力。

秘宝的守护者

NDSL同捆版同时发售



Square Enix 在 GBA 平台上的不少游戏都有主机同捆版，如《FFTA》、《新约圣剑传说》、《王国之心》等等。转战 NDS 平台后，这个“传统”也得到了继承。去年发售的《FF Ⅲ》就有着同捆主机的“水晶特别版”，而这款即将发售的《FF Ⅻ 亡灵之翼》也将会同时推出 NDSL 的同捆版。

同捆版的 NDSL 将采用独特的造型，被称为“空贼特别版”。主机的颜色与普通的水晶白 NDSL 没有太大区别，而机盖上则会印上游戏的 LOGO 以及游戏中角色们的造型，颇具收藏价值。这款同捆版的价格为 20800 日元。



离《逆转裁判4》的发售日只有一个月左右的时间了，游戏的新情报也在不断放出。这次要为大家介绍的“新人物”其实是个“老面孔”，相信玩过《逆转裁判 新生的逆转》的人一眼就能认出她是何许人。

文 雷伊　美编 紫枫

NDS	逆转裁判4 逆转裁判4
	◆Capcom◆AVG◆预定2007年4月12日◆日版
	◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.43 P4/Vol.49 P72/Vol.53 24/Vol.56 P32/Vol.58 P40

浑身散发着药水味的女刑警 宝月茜

◀ 如今的宝月茜小姐已是一位“海龟派”人士……

▼ 宝月茜称自己不过是一位挂名的负责人，这句话究竟有什么含义呢？

◀ 作为案件现场的负责人，宝月茜将登上证人席作证词。

与成步堂相识的女刑警。与其他同龄女性浑身散发着香水味不同的是，她的身上散发着的是浓浓的化学药品味道。由于过分依赖于借助最先进的器械和化学药品来进行“科学搜查”，有时反而找不到案件的真相。搜查时的信条是“大胆科学”。

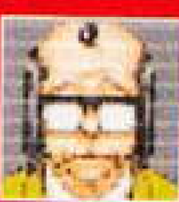
宝月茜是在NDS版《逆转裁判 新生的逆转》中首次出现的角色，当时的年龄只有16岁，在外形上则酷似系列前三作的女主角绫里真宵。在《新生的逆转》最后，宝月茜为了成为一名出色的科学搜查官而去了美国进修。由于《逆转裁判4》的故事发生在《新生的逆转》9年后，所以在本作中登场的宝月茜已经出落成一位25岁的动人女子。脱胎换骨的宝月茜将取代系列之前作品中的大叔系锯圭介成为本作中的刑警，协助王泥喜法介一起解开案件真相。



▲《逆转裁判 新生的逆转》中的宝月茜还只是一位天真可爱的高二女生。

CHECK POINT

系列中的多位人气角色在游戏中登场也是《逆转裁判4》的一个看点，之前已经确定将在本作中登场的系列角色已经有三位，他们分别是成步堂龙一、亚内武文和裁判长，而宝月茜则是第四位正式公布将会在本作中出现的“老面孔”。其实如果留意《逆转4》在TGS2006期间公布的宣传影像，应该会发现宣传片最后闪现过一个酷似御剑怜侍的身影。究竟御剑会不会成为下一个将在《逆转4》中登场的系列角色呢？请关注我们的续报吧！


“科学搜查”在本作中再登场



玩过《新生的逆转》的玩家应该都会对宝月茜在其中的科学搜查留下深刻的印象。在本作中，这种独特的搜查方式将会继承下来。本作不但保留了前作中经典的指纹检测，还将增加脚印鉴定过程。当然，这两种方式绝不可能是本作中的全部科学搜查手段，游戏中应该会有着更为丰富的科学搜查方式。

脚印鉴定

在犯罪现场留下的脚印往往是解开案件真相的关键。在本作中，玩家可以将这些脚印作为证物带上法庭。只要利用“脚印鉴定”方法，这个过程将会变得非常简单。



▲首先要将容器中的石膏小心翼翼地倒入脚印中，注意不要将石膏洒到外面。



▲等石膏全部盛满后，用吹风机将石膏吹干，用触控笔可以控制吹风机。



▲等石膏干透后，就可以采集足迹样本了。图中的脚印会是作案者留下的吗？

指纹检测

前作就已经出现过，本作中的检测方法和前作相同。玩家需要先在指纹上均匀洒上铝粉，然后将多余的铝粉吹掉就可以使指纹清晰呈现了。





◀▲在检测完毕后会与相关人员的指纹进行对照，如果相符的话就代表该当事人确实在案发现场出现过。

文 马修 美编 紫枫

真 三國無双DS ファイターズバトル

这款NDS版的《真·三国无双》，从2004年有该游戏的官方消息，到2005年公布大量的游戏开发图片，给人的感觉一直是若有若无，以致于不少玩家以为该作的开发终止了。现在，游戏的发售日终于确定了，接下来，让我们再报道一次这款改头换面的作品吧。

NDS 真·三国无双DS 斗士之战
真·三国无双DS ファイターズバトル
◆Koei◆ACT◆预定2007年4月5日◆日版
◆人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.28 P22 / Vol.40 P43

战斗画面



先说画面，原来开发中的2D画面变成了3D，而人物也不那么"大头"了，原来传说中那同屏100人的大混战也随着画面的3D化而缩水，画面最多人数是20人，实际玩起来应该也不会觉得少。



▲看起来是招威力不小的单体攻击。



▲炎属性技能？



▲貌似是攻击频率高但威力一般的普通攻击。



▲好大范围的攻击，是Charge攻击吗？



▲好像是发动了无双乱舞。



▲看起来具有全屏攻击效果的夸张招式，是什么呢？

据点和本阵

游戏关卡的最终目的多是占领敌军本阵。除了敌我双方的本阵，地图上还有不少的据点，如提升能力的武器库、回复体力的粮仓等。这款看起来似乎要"走格子"的《无双》的SLG要素无疑占有很大比重，尽多尽快地占领据点可以让战斗更轻松。



▲从21/25的数字以及下屏的地图上看，本作依旧是走格子式的《无双》。

武将卡



编辑卡组

武将卡是本作的原创要素，游戏中一共有100多枚武将卡供收集，武将卡决定了该场战斗的出场武将。战斗前我们需要对武将卡进行卡组编辑、军团名称设定等操作。此外，武将卡还有提升能力、妨碍敌人以及加强据点等效果。武将卡可以通过战斗胜利取得。反复使用的话，武将卡还会升级。



▶卡片选择画面，下屏有人物简介。

原创角色

本作中，玩家将操纵三名原创武将，在虎牢关、赤壁等12个著名的舞台上体验一骑当千的爽快感。三名角色是朱雀、青龙和玄武。



主要登场武将





妨碍轮盘





本作的另一大新系统便是加入了妨碍轮盘（お邪魔スロット），角色用战斗中收集到的金钱来发动妨碍轮盘，并产生效果。如暗云召唤会让敌人视线模糊，无法辩清目标；寒波到来不仅能定住敌人，还提升我方士兵能力；大地振动则是引发大地震。

联机和对战



通过NDS的无线通信机能，游戏能实现最多3个人的联机对战。联机对战也是武将卡的收集途径之一。



2006 掌机热作阅兵

年过完了，红包拿够了，新游戏也玩得差不多了……在冷静下来回首刚刚过去的一年里曾推出过多少优秀的掌机作品时，一时半会倒也感觉难以尽数了。于是我们特地在这里分门别类地为大家归纳了2006年所有掌机平台上的热门作品，并评选出了各游戏类型中的前三强以供大家参考。如果说年鉴是对一年中游戏的整体总结与回顾，具有收藏性；那么这次的热作阅兵则可以看作是精华的浓缩，更具方向性和实用性。希望我们的推荐能够帮助大家找到自己喜欢的游戏！

文 雷伊 协力 掌机王全体编辑 美编 澄香

2006 最佳掌机动作游戏

No.1 新超级马里奥兄弟 NDS

任天堂为NDS打造的全新“《马里奥》系列”作品，虽然游戏画面进行了3D化，但在玩法上却还是传统的2D方式。游戏的一大特色就是超大蘑菇的存在，吃过该蘑菇后超大比例的马里奥让人觉得非常有魄力。游戏一共分为8大关，精良的关



卡设计让人回味无穷，丰富的隐藏要素值得玩家反复探索。对于这样一款在世界范围内都获得一致好评并创造了惊人销售成绩的作品，夺得年度最佳掌机动作游戏冠军宝座可谓众望所归。

No.2 潜龙谍影 掌上行动 PSP

虽然两作卡片游戏版《潜龙谍影 Acid》的口碑均不俗，但玩家们毕竟还是更想看到系列传统操作方式的回归。这款首次登陆PSP平台的动作版《MPO》在各个方面均有着不亚于家用平台《MGS》的水准，而紧接着《MGS3》发展的剧情也足以证明它在整个系列中的重要位置。由于掌机的特性，原本流程式的攻关过程被改成了任务制，但这并不影响游戏的流畅性和完整性。将募集到的士兵编入队伍进行组队战的设定可谓一绝，而士兵的募集方法也是多种多样，甚至还有利用GPS接收器进行募集的设定。丰富的多人网络对战模式也是

这款游戏的加分点。

No.3 横行霸道 罪都故事 PSP

风靡全球的“《GTA》系列”在PSP上的第二款作品。尽管游戏以PS2版《GTA 罪恶都市》中的罪恶之城为舞台，但由于制作方在城市建筑的细节方面做了调整和改动，玩家依然可以在这个似曾相识的罪恶之地找到一些意外的惊喜。游戏的主题自然还是血腥与暴力，当然这不仅仅是一款纯粹让你发泄的作品，贯穿游戏始终的一个个精彩任务都设计得十分饱满，而动感的音乐也绝对值得你回味一番。和PSP版前作逆移植PS2一样，本作也已于近日被搬上了PS2平台，这也从另一个角度证明了本作的优秀。

提名



高达 沙场混战 —— PSP

前作《高达 战争策略》只能算一款不过不失的作品，但全面改良后的本作绝对可以说是PSP上最好玩的动作游戏之一。本作中收录的《高达》作品数量十分丰富，登场总机体更是多达70种以上。精心设计的关卡适合一个人乐此不疲地反复挑战，而4人对战时的热闹程度也完美诠释了标题中的“混战”二字。

恶魔城 迷宫画廊 —— NDS

NDS上的第二款《恶魔城》作品，虽然再次弃用小岛文美担当游戏人设令不少FANS扼腕，但游戏本身的水准还是值得称道的。采用双主人公的系统让人眼前一亮，两位主人公在战斗方式上有着极大差异，使游戏的战略性得到了一定程度的提升，1000%的大迷宫也绝对算得上厚道。

乐克乐克 —— PSP

SCE为了笼络女性玩家而推出的作品，虽然可爱的乐克乐克们最终并未得到市场的广泛认可，但并不能否认这是一款优秀作品。仅用L/R和○键来操作的设定颇有创意，而游戏中完美的色彩运用更是众多PSP中绝无仅有的。尽管这是一款看起来轻松可爱的游戏，但要想把其中丰富的隐藏要素全部收集也不是一朝一夕的事情。

新旧洛克人 —— PSP

FC版初代《洛克人》的重制版，全新制作的3D画面让人耳目一新，而众多新要素的加入也大大丰富了其完整性。从某种程度上说这是一款被埋没的佳作，因为它精致的关卡设计、优秀的画面表现绝对可以令其成为不辱周年纪念作名号的收藏之作，只可惜“《洛克人》系列”的FANS层和PSP用户群可谓南辕北辙，Capcom的这番好意没人领情。

真・三国无双 二度进化 — PSP

大家熟悉的“《真・三国无双》系列”在PSP上的第二作，基本玩法和前作差别不大，可在细节方面的改良使得本作玩起来的感觉比起前作好上不少。众多可使用武将令人有种“玩不过来”的感觉，武器收集系统的回归令人玩兴大增，丰富的武器、副将和关卡收集使游戏时间得以大大延长。

极魔界村 —— PSP

经典横版卷轴ACT系列时隔十五年后推出的完全新作。平台的升级将其“伪装”成了一颗“糖衣炮弹”，虽然游戏画面华丽无比，但一如既往BT的难度又令玩家们苦不堪言。用日本玩家的话来说，这是一款难度足以让你想“把手中的PSP砸到墙上”的游戏，不知道你手中的PSP接受过如此“虐待”没？

杀戮地带 解放 —— PSP

本作一改PS2版FPS的游戏类型，摇身一变成了一款出色的俯视视角动作射击游戏。游戏的剧情紧接PS2版前作，全3D的场景刻画得非常细致，人物的动作十分自然，在战争气氛的营造上也非常到位，比起家用机版也毫不逊色。除了单人游戏，与人对战也是游戏的一大卖点。

同类推荐佳作

达斯特	PSP
分裂细胞 本质	PSP
海豹突击队 火线小组2	PSP
洛克人ZX	NDS
传说的斯塔菲4	NDS
星之卡比 多罗奇团前来拜访	NDS
马里奥对大金刚2	NDS
蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险	GBA

2006最佳掌机角色扮演游戏



No.1 口袋妖怪 钻石·珍珠 NDS

怪物级游戏在NDS上推出的首部正统续作，采用3D制作的地图场景显得十分生动自然。多达近500种的丰富口袋妖怪数量使得游戏收藏性十足，战斗画面也比以往更加生动。前作中出现的选美大赛在本作中得到了全面强化，在游戏中所占的地位也比之前有了明显提高。游戏的最大进化点在于能够运用Wi-Fi实现远距离的通信，让全世界的玩家都能够在一起交换对战。

No.2 勇者斗恶龙 怪兽统领者 NDS

"《DQM》系列"的最新作，由于采用了《DQ Ⅷ》的引擎，游戏全3D的画面看上去非常舒服，怪兽们在战斗中发动特技时的场面颇为华丽。在系统方面，本作和系列之前的作品有着一定的差别，在遇敌方式上从踩地雷式改为了可见式，而怪兽技能的习得方式也引入了技能书的概念，变得更加方便。怪兽之间的配合是系列的一大精髓，这一精华在本作中同样得到了升华，怪兽的配合和育成使玩家拥有了无上的成就感。

No.3 Mother3 GBA

任天堂著名RPG系列时隔多年推出的最新作，新玩家们也许对这个系列不太熟悉，也可能会对看似简单的画面不屑一顾，但这的确是GBA上最优秀的RPG之一。游戏用温馨简约的画面讲述了一个双子兄弟为母亲报仇的感人故事，配以煽情的音乐，不少场面都能给人留下深刻的印象。游戏的战斗与音乐息息相关，玩家必须根据战斗音乐按键才能进行连续攻击。本作在日本发售时的广告阵容颇为强大，人气女星柴崎幸在电视广告中因为游戏感人的剧情潸然泪下的场面一时成为了网络上讨论的热点。不管柴崎幸泪洒《Mother3》电视广告是真情流露还是纯粹的商业炒作，游戏本身的优秀是毋庸置疑的。

提名

女神侧身像 蕾娜斯 PSP

严格来说本作移植得并不算厚道，比起原本的PS版仅仅就增加了数段CG动画，在画面等方面均没有强化。不过由于原先的PS版实在是太过优秀了，这款完美移植PS版所有内容的PSP版自然也将注定成为经典。比起去年PS2上那款褒贬不一的《女神侧身像2》，这款经历史见证的名作留在玩家心中的时间也许会更久。

最终幻想III NDS

FC版《FF III》的重制版，虽然整体流程方面和原作变化不大，但画面的进化程度可谓天翻地覆，完全3D的画面有着不亚于PS版《FF IX》的表现。游戏对原作的平衡性进行了大幅改良，使得一些原本鸡肋的职业也终于有了用武之地。遗憾的是游戏中的隐藏要素并不丰富，对Wi-Fi联机的利用也较为牵强。

不可思议的迷宫 风来之西林DS NDS

移植自SFC上的系列初代作品。每次进入时都会变化的迷宫是系列的一大特色，这也保证了游戏的耐玩程度。本作最大的新意在于借由Wi-Fi功能实现了"风来救助队"系统的引入，方便了玩家之间的互助交流。

英雄传说 空之轨迹FC PSP

超人气同名PC游戏的PSP移植作，移植工作并没有代理给NBGI，而是由Falcom亲自操刀。PSP版的画面比起PC版虽然有少许缩水，但已属掌机游戏的中上水准，而原作中动人的音乐和温馨的剧情也在PSP版中得到了完美再现。PSP版战斗时新加入的语音也让人投入度大增。

世界传说 光之神话 PSP

PSP上不少作品都采用了任务制的流程推进方

式，这款“《传说》系列”的最新外传作品也不例外，系列中的人气角色将带领玩家创造的原创角色在3D迷宫中共同展开冒险。游戏中有着丰富的职业，不同职业有着明显的性能差异。虽为一款外传作品，但精美的片头动画和动人的主题歌也让其享有了不亚于系列正统作的待遇。

勇敢的故事 新的旅人——PSP

虽然是为迎合电影版的上映而推出的作品，但这显然不是一款应景之作。游戏有着非常精致的3D画面，系统方面非常直白，RPG初学者也能够很快上手。最令人称赞的是战斗的节奏控制得非常好，加上快速的读盘时间，玩起来非常流畅。

怪兽王国 晶石召唤师——PSP

平心而论，这款作品在某些方面的确有些类似于《口袋妖怪》。但创新地将熔合与现实时间相挂钩的怪物育成方法还是较值得称道的，攻击角色弱点来决定行动次序的方面也有着一定战略性。游戏最大的卖点是令人叹为观止的音乐制作阵容，10位音乐大师联合打造的游戏音乐是让不少玩家为该游戏动心的要因。

同类推荐佳作

英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	PSP
幻想水浒传 I & II	PSP
天外魔境 第四默示录	PSP
幻想传说 全程语音版	PSP
异度传说 I · II	NDS
Contact	NDS
天外魔境II	NDS
METAL SAGA 钢之季节	NDS
魔法假日 五星连珠之时	NDS
新星诞生 廷格尔的蔷薇色卢比花园	NDS
最终幻想V Advance	GBA
最终幻想VI Advance	GBA

2006 最佳掌机动作角色扮演游戏

No.1 口袋妖怪突击队 NDS

在《口袋妖怪 钻石·珍珠》推出前的又一道开胃菜，本作充分运用了NDS的触摸功能，不仅游戏中主角的行动要用触控笔来操作，口袋妖怪捕捉的紧张过程也通过触摸操作真实地传递给了玩家。而作为A·RPG，本作的解谜也与口袋妖怪有着密切的关系。游戏的剧情还可以，“《口袋妖怪》系列”的收集要素在本作中依旧可以充分体会到，二周目神兽的捕捉更是紧张刺激，不过捕捉时要拼命划屏幕也够惊心动魄。作为隐藏口袋妖怪的玛娜菲的蛋的事件，因为涉及到后来的《钻石·珍珠》中入手玛娜菲的关键，因此也在初公布和《钻石·珍珠》发售后两度成为玩家间的热门话题。

No.2 炼狱2 PSP

虽然本作在国内知名度不高，容易被人忽视，但在日本玩家群中却拥有着难以置信的一面倒的良好口碑，更被不少人美誉为PSP上最强的作品之一。游戏中可以给主人公身体的各个部位装备不同的武器装备，武器的丰富程度令人应接不暇，对人物和装备的刻画十分细致。本作比较注重动作性，操作起来十分爽快，后期获得强力武器后的杀敌更是独具快感。游戏另外一个值得称道的地方是通篇几乎没有什么读盘时间，这样就使得原本爽快的战斗变得更加流程。

No.3 瓦尔哈拉骑士 PSP

由开发“《天诛》系列”的K2为PSP打造的一款原创A·RPG作品，游戏的画面比较阴暗。游戏吸取了很多迷宫探险作品的成功经验，以任务制来推进游戏的流程，任务的种类多种多样。玩家可



以从丰富的职业中选择一个主要职业来进行培养，在培养时还可以同时选取两个副职业，从而让培养的角色拥有更多的能力。游戏的一大卖点在于多得吓人得道具装备，总数多达4万8千种，光从这个数字上就可以看出要将本游戏完美通关是件相当花时间的事情。作为一款完全原创的PSP作品，本作在日本获得了近8万套的销量，看来这种游戏类型还是很合PSP玩家胃口的。

提名

流星洛克人 NDS

虽然大人气的“《洛克人EXE》系列”已经结束，但在这款Capcom新推的《流星洛克人》中，你依然可以看到《EXE》的影子，系统和战斗都让老玩家有似曾相识的感觉。游戏分为《炎狮子》、《绿木龙》和《冰天马》三个版本推出，不同版本中的变身能力和所获芯片会有所变化。

魔法工厂 新牧场物语 NDS

加入战斗是这款《牧场物语》的十周年纪念作与系列其他作品的最大不同之处。游戏中一共有着8个迷宫供玩家挑战，玩家甚至还可以培养怪物与自己并肩作战，足见战斗在本作中所占的比重。此外，精美的片头动画和名声优的加盟也为这款作品赋予了更多美妙色彩。

同类推荐佳作

未名传奇 战士机密	PSP
迷宫制造者编年史	PSP
地牢围攻 痛苦王座	PSP
圣剑传说 玛娜之子	NDS

2006 最佳掌机战略角色扮演游戏

No.1 圣女贞德 PSP

游戏通过写实与戏说并用的叙事手法，巧妙地为玩家勾勒出了英法百年战争中传奇人物圣女贞德的英雄形象。在S·RPG发展已面临瓶颈的今天，游戏中引入的“燃烧点”、“连携防御”等系统让玩家体验到了久违的新鲜感，而腕轮变身系统的引入也让战斗有了相当大的发挥余地，技能石的收集和合成让人乐此不疲，为了技能石不断刷战场的玩家大有人在。画面一直是该游戏的开发方Level5的强项，本作的画面将PSP的硬件性能发挥得淋漓尽致，大段精美动画的导入也让玩家看得大呼过瘾。贞德是法国人民的救世主，但遗憾的是这款《圣女贞德》却没能让PSP沾上光。尽管开发方曾雄心勃勃地想让其成为PSP主机销量的催化剂，但实际上的带动效果却几乎为零。

No.2 SD高达G世纪 携带版 PSP

一款《高达》FAN和S·RPG FAN都不容错过的佳作。该系列本来就是《高达》作品的集大成作，而本作在收录《高达》作品的丰富程度上更是达到了系列之最。游戏中涵盖了从《0079》到《SEED D》之间的几乎所有高达作品，登场机体达1100台以上，收藏性不言而喻。机体的开发与设计是本作的一大乐趣所在，也是最容易让人沉迷的地方，机师和机体的培养让玩家成就感十足。游戏的战斗具有一定战略性，多人进行支援攻击时的爽快感是在普通游戏中无法体会到的。

No.3 尤歌朵拉同盟 GBA

GBA末期不可多得的一款原创佳作。游戏有着独特的人设和世界观，在战斗系统方面更是创意十足。游戏中丰富的卡片使战术变得尤为灵活，而众多性能各异的必杀技又使游戏变得十分具有战略性。本作的画面非常亮丽饱满，即使是在次世代掌机已经横行的今天，你也不会感到本作画面简陋。如果你已经对传统的S·RPG作品失去了兴趣，那么这款另类热闹的作品说不定会让你找到新鲜感。

提名

魔界战记 携带版 —— PSP

移植自PS2的本作在PSP上的表现非常完美，众多新颖系统的引入显示了厂商"日本一"在同类游戏方面的制作功力。比起PS2版，本作增加了新剧情，新语音等要素。如果你觉得光在电视机前玩号称"时间杀手"的本作还不够过瘾，那么PSP版则圆了你随时随地游戏的美梦。

2006最佳掌机模拟/战略游戏

No.1 战地指挥官 PSP

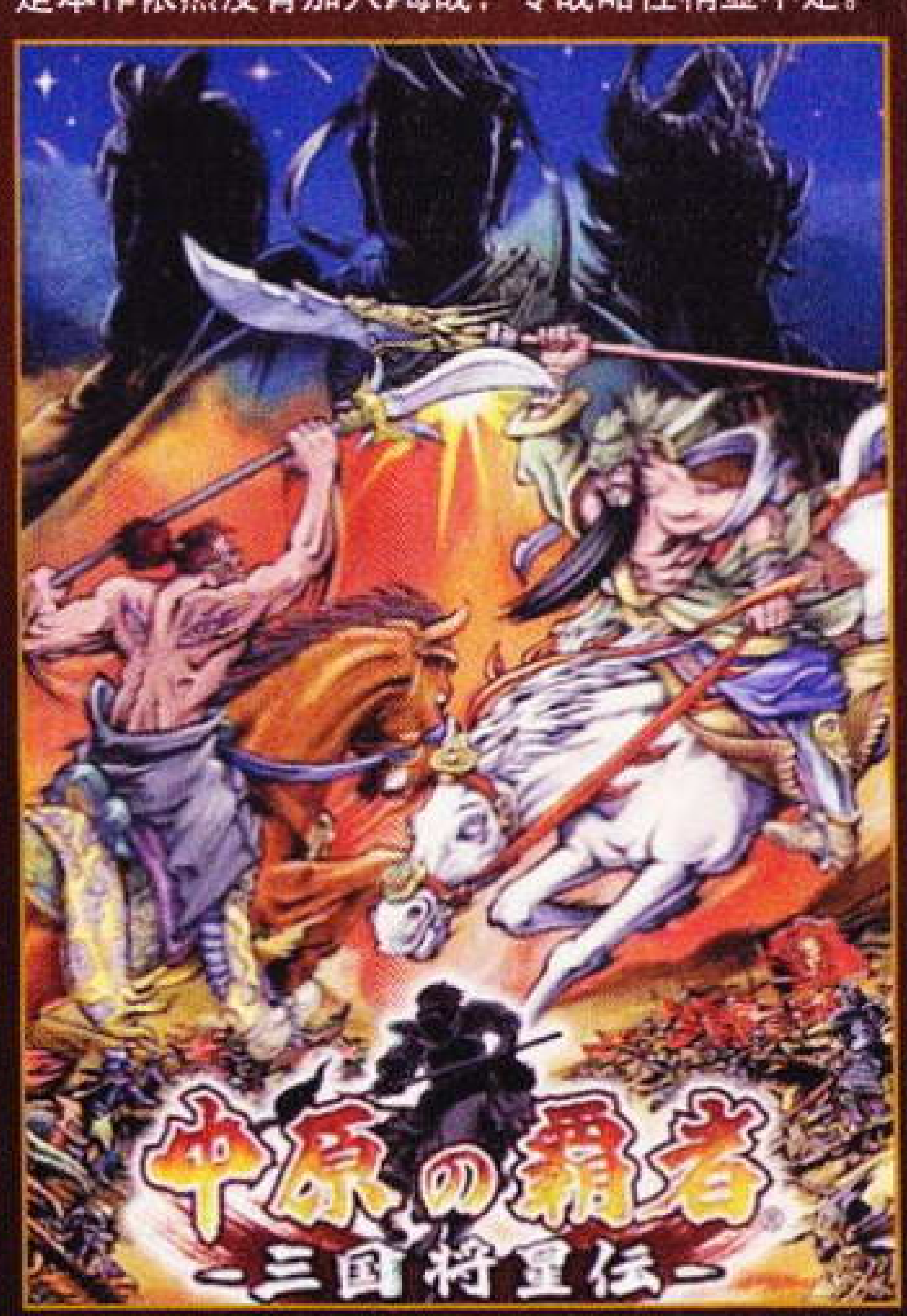
战争SLG以其超高的战略性吸引了不少玩家，有着强大机能的PSP当然也不能忽略了这些玩家们，这款《战地指挥官》由SOE亲自操刀制作，素质非常高，人语和战车的轰鸣声以及战斗开始前由普通景物到地图的自然切换，使得该作颇有大片风范。和其他战争SLG一样，本作也要占领城市增加收入，占领工厂、机场、海港来生产兵器，在彼此相克的各兵种间进行取舍等要素。战斗单位方面，本作有着如狙击手等在以往同类作品中没有出现过的新尝试，给游戏增加了不少精彩。如果说缺憾，那就是游戏的节奏略有些慢，而且读盘频率过高且读盘时间比较长。

No.2 中原的霸者 三国将星传 PSP

三国历来是SLG作品的一个好题材。这款作品是以三国为题材的FC SLG名作《中原的霸者》的PSP重制版。游戏的重制程度相当之高，重新绘制的人物造型比较美观，而全面进化的画面也让人爱不释手。游戏的战略性非常高，如果战术合理，往往可以以弱制胜，以少胜多。游戏中的武将比较丰富，即使是多周目后仍有动力继续下去。

No.3 大战略 携带版2 PSP

由元气开发的"《大战略 携带版》系列"第二作。相比前作，本作的进化不大。战斗时依旧由地图画面切入战斗画面，真实风格的兵器魄力不小，而且看起来比前作细腻更加细腻。收集开发来自于现实中的兵器是游戏的一大乐趣，同类兵器由于生产国家不同，造价性能也不同。游戏与前作有一定程度的联动，可以通过前作的记录来增加几种兵器。本作的主要模式其实就是NDS版《大战略DS》的加强版，关卡设定基本相同，众多的分支关卡无疑给了玩家继续游戏的动力。遗憾的是本作依然没有加入海战，令战略性稍显不足。



同类推荐佳作

无限人生 新牧场物语	PSP
《三国志》系列	PSP/NDS
大航海时代IV 新航路	PSP/NDS
模拟人生 宠物情缘	PSP/NDS
快乐足球	GBA

2006最佳掌机文字冒险游戏

No.1 街 命运的交叉点 特别篇 PSP

移植自SS和PS上的文字AVG名作《街》。游戏采用了真人+实地拍摄的手法，讲述了在日本涩谷发生的大小事情。游戏一共有着8位主角，但这8位主角之间并不是孤立的，而是有着紧密的联系。当某位角色的故事发展到瓶颈时，需要转用另一位角色来进行剧情，从而让前一位角色的故事继续发展，某位角色在其故事中的选项将会直接影响到另外一位角色故事的发展。PSP版的本作在画面上进行了优化，看上去非常细致，在剧情上还增加了两个全新的篇章(虽然只能用来纯欣赏，其中没有选择肢)。在越来越功利化的游戏界，这样消耗大量人力物力财力制作的文字AVG作品以后也许很难见到了，因此这款PSP的移植版就显得更加难能可贵了。

No.2 逆转裁判2 廉价版 NDS

继初代《逆转裁判》移植NDS后，系列第二作也在NDS上闪亮登场。不过与前作加入全新篇章不同的是，本作几乎是一款"完全"移植作，除了触控式的操作方式、加入英文字幕外，游戏没有任何新要素追加。游戏本身的素质十分高，心锁系统让玩家在寻问案件相关人员时有了抽丝剥茧的感觉，四个篇章的精彩剧情可以紧紧抓住玩家的心。在完全新作《逆转裁判4》推出前，以低廉的价格重温这款经典作品，再次感受成步堂龙一在法庭上的英姿飒爽还是非常值得的。

No.3 恐怖惊魂夜2 特别篇 PSP

音响小说中的经典作品。当底虫村的童谣再度在耳畔响起时，AVG FANS体会到的应该是浑身瑟瑟发抖的感动吧。(笑)游戏本篇的"童谣篇"讲述了一个恐怖的连续杀人事件，在剧情的编排上非常巧妙。当然，除了本篇，游戏中还有着其他风格各异的篇章，有恶搞的、科幻的、甚至情色的……游戏丰富的选项将对最终结局产生重要影响，流程的进行线路可以非常直观地在游戏中查看到，方便了玩家对结局的收集。尽管如此，要收集全游戏中的100多个结局也够你花一阵子时间的了。





提名

樱大战1&2 PSP

本作将"《樱大战》系列"的两款初代作品合二为一，在耐玩程度上无可厚非。虽然本身的素质绝对经得起考验，但由于这两款作品移植的次数实在是有些过多，所以对老玩家来说本作的收藏意义要远大于实际意义。不过对于新玩家来说，这样一款养眼又好玩的游戏还是相当值得推荐的。

黑客计划 觉醒 NDS

由制作《樱大战》的RED为任天堂打造的一款原创AVG。游戏以网络犯罪为主要题材，在推理过程中需要在网页中寻找线索的设定较具新意。虽然本作已经是2006年内比较出色的一款原创文字AVG游戏，但需要改进的地方还有很多，这也是它无法跻身前三甲的原因。

2006最佳掌机动作冒险游戏

No.1 生化危机 死亡寂静 NDS



虽然本作同样是一款已经复刻过多次的作品，但在搬上NDS平台后又让玩家找到了新鲜的感觉。游戏特别针对NDS的触摸功能加入了新的操作方式，通过触控笔在下屏上划动来执行匕首攻击的操作较具互动性，触控操作甚至还与解谜过程紧密结合。利用NDS的上屏来显示地图的设定免去了不断调出菜单查看地图的麻烦，使流程的推进更加流畅。虽然本作没有在画面上进行强化，但游戏内容的充实程度在各版本的初代《生化危机》中可以说是最为丰富的。

No.2 我的暑假 携带版 PSP

原作曾是PS末期的一款优质小品，PSP版在保留原作内容的基础上，加入了新人物新剧情新昆虫，令这款昔日名作的完整程度再次提高。在游戏中，玩家可以自由自在地在乡间渡过为期一个月的暑假生活，捉捉虫、钓钓鱼，十分惬意。游戏中的事件非常丰富，有的事件一旦错过机会就无法再次触发，而多结局的设定也增加了玩家重复游戏的动力。比起PS版，本作加强了昆虫对战的分量，利用PSP的通信功能来和朋友对战昆虫也是本作的乐趣之一。

No.3 怪盗卢梭 NDS

本作被官方定义为“变装AVG”，以画出人物面孔来进行变装、掩人耳目的玩法值得赞许。游戏的风格非常清新，在很多细节方面都十分恶搞，玩起来让人笑声不绝。“依葫芦画瓢”的点子虽然不错，但要想真正画好却有一定难度。游戏对玩家的操作水平有着较高的要求，这一点导致了尽管很多玩家都对其题材很感兴趣，但限于水平只能望而却步。正是由于这个问题，导致了该作品虽然制作水准一流，但在市场上却惨淡收场。

提名

怪医秦博士 火鸟篇—— NDS

以《怪医秦博士》为题材的一款手术游戏，玩家需要利用触控笔来为病人们解除病痛。游戏的操作非常流畅，连续成功输入一连串指令时那种一气呵成的感觉十分爽快。来自漫画大师手冢治虫其他知名作品中的角色也为游戏增色不少。

2006最佳掌机射击游戏

No.1 皇牌空战X 诡影苍穹 PSP

时下最出色的空战游戏系列终于登陆PSP平台。PSP的高性能成就了本作不亚于家用机版的画面，全3D的效果非常逼真。游戏中不仅有着F-22、F-15S、S-32等取材自现实世界的真实战斗机，更有XFA-24A、XFA-27等原创机体。由于PSP的键位设置和家用机不同，因此本作在操作上与PS2版略有　差异，不过只要经过一段时间适应，就能找到感觉。厚重的剧情同样是“《皇牌》系列”的一个特色，本作中为大家呈现的是一场恢弘的反击战，剧情值得细细品位。另外，PSP方便的通信



功能也使本作的联机变得十分方便，四人对战不仅乐趣十足，甚至还能获得强力部件。

No.2 星际火狐 秘密指令 NDS

本作在画面上保持了N64版的3D风格，在系统上则加强了SLG要素，要想过关需要一定策略性。本作最大的特征是引入了全程触摸操作，触控笔的操作在熟悉之后感觉非常流畅。游戏中的分支路线比较多，战斗的场景也非常丰富，想要收集场景必须反复通关才行，这样就使游戏时间得到了大大增加。

No.3 宇宙巡航机 携带版 PSP

在飞行射击类型已经风光不再的今天，想玩新的射击游戏基本上是一件很困难的事情，这个时候我们不妨退而求其次，重温一下过去的经典。PSP版的《宇宙巡航机 携带版》是一款旧作合集作品，收录了"《宇宙巡航机》系列"的1、2、3、4代以及外传共5部作品，游戏画面经过强化，变得更加精细，而且调整为适合PSP的16：9形式。游戏专门加入了随时存档和读档的贴心设定，方便玩家随时随地地进行游戏。同时游戏还加入鉴赏模式，可以欣赏以往作品的动画、音乐等。作为经典的横版射击游戏，"《宇宙巡航机》系列"在无数老玩家心中占有重要地位，相信大家还应该记得那条经典的秘技"上上下下左右左右取消确定"，它在本作中同样有效哦。

2006 最佳掌机格斗游戏

No.1 铁拳 暗之复苏 PSP

作为《铁拳5》的加强版，《暗之复苏》并没有"顺理成章"地被移植到PS2上，而是"屈就"于PSP一隅。所幸的是，游戏的移植度秉承了Namco一贯的严谨态度，取消了玩家们之前对PSP版水准抱有的怀疑。相比《铁拳5》，本作追加了三名新角色，使原本就已经相当丰富的可使用人数再次得以扩充。此外，游戏还对系统和人物性能进行了大幅调整，增强了对战的平衡性。游戏中的模式也非常丰富，其中甚至包括了专门进行迷你游戏的"铁拳保龄球模式"，可供玩家在格斗的闲暇之余拿出来休闲一番。



No.2 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运 NDS

MD上的《幽游白书 魔强统一战》至今都被

无数玩家奉为经典，而这款同样出自Treasure之手的格斗作品也可跻身动漫游戏精品之列。游戏中登场的角色数量非常丰富，其中甚至包括了一些原作中的二线角色，让人颇感惊喜。游戏的手感和打击感十分舒服，除了传统的搓招外，游戏还利用到了NDS的触摸功能，可以通过触摸下屏来发动必杀技，这样就大大降低了门槛，令即使不擅长格斗游戏的玩家也能轻松发动华丽的必杀技。此外，本作还是NDS上第一款对应Wi-Fi网络连接的格斗游戏，意义重大。

No.3 街头霸王ZERO3 ↑↑ PSP

曾推出过多个版本的人气格斗游戏在移植PSP后，依然保持着高水准。比起之前的各个版本，本作中特别增加了Capcom另一款格斗游戏《Capcom全明星大乱斗》中的人气角色英格丽德，令本作的可实用角色达到了37人。除了传统的街机模式，游戏中还保留了家用机版独有的"世界挑战模式"，玩家必须在限定的条件内，操作自己的角色在世界各地与其他格斗家们决一高下。

提名

罪恶装备 审判 —— PSP

虽然本作中主要的横向清版ACT模式挺有意思，但相信更多的玩家都是冲着其中附带的《罪恶装备Slash》移植版去的。PSP版不仅完全移植了街机版的内容，还在出招指令上进行了简化，让对PSP按键不适的玩家也能轻松发出必杀技。

JUMP终极明星大乱斗 —— NDS

本作取消了前作的搭配台词系统，使系统变得更加简单易懂。作为一款以人气动漫角色为卖点的作品，游戏中囊括的漫画种类、收录的角色数量比起前作有了提高，光从这一点看就已经足够吸引玩家们为其掏腰包了。

同类推荐佳作

龙珠Z 真武道会	PSP
火影忍者 究极携带版 无幻城之卷	PSP
死神BLEACH 灵魂升温3	PSP
能量宝石 收藏版	PSP

2006 最佳掌机桌面游戏

No.1 富豪街 携带版 PSP

由于集结了《DQ》和《FF》两大台柱RPG中的人气角色，单从"身价"上说，本作就是一般同类游戏无法企及的。游戏沿用了PS2版《富豪街 特别版》的引擎，画面十分优秀，许多来自于两大RPG中的经典场景和音乐在游戏中的重现令人感动。游戏在玩法上和其他同类游戏差别不大，包括买地、收租以及炒股等等，率先获得要求金额的玩家可以胜出。游戏在收录的角色上比起PS2版来有所减少，略显遗憾。

No.2《麻将格斗俱乐部》系列 PSP/NDS

麻将游戏是桌面类游戏中最具代表性的类型之一，《麻将格斗俱乐部》无疑是日本目前最热门的麻将游戏，该游戏最早在街机上推出，凭借独特的段位升级系统和联网对战形式获得大量玩家好评。2006年12月7日，PSP和NDS双双迎来了该游戏的移植，在游戏内容上两个版本并无多少区



别，单人对局、多人对局、东风战、半庄战等模式一应俱全，同时还有完成特定谜题的"任务模式"，喜欢麻将游戏的玩家一定不会失望。这次两个掌机版最大的卖点就是加入了联网对战模式，玩家可以登陆官方服务器与全国各地的玩家对局，PSP

版甚至可以与PS3版联网对战，不过PSP版的联网需要收费，相比较而言，NDS版就厚道得多——上网对战免费。对于国内玩家而言，想体验联网对局的乐趣选择NDS版更合适。

No.3 《游戏王》系列 PSP/NDS/GBA

Konami旗下"《游戏王》系列"的动画虽然热度已不比当年，但由Konami推出的同名游戏在掌机上的热度依旧不凡。凭借其卡片游戏丰富的卡组以及优秀的平衡、战略性，自GB时代以来就赢得不少FANS的喜欢。去年该系列分别在PSP、NDS和GBA平台上推出了该系列作品，GBA平台推出的《游戏王 对战怪兽专家版2006》虽无剧情，但超过2000张的卡片收录玩起来依旧让人激动不已。PSP、NDS平台推出的两作则是以动画《游戏王GX》为蓝本制作的剧情饱满且对战性强的新尝试，PSP版加入的双人组合对战，并且在画面上登上了一个全新的台阶，卡通渲染的出牌动作看起来气势十足。NDS版虽然在收录卡片上显得有些少，但3D化的巨型怪兽还是带给玩家不小震撼，而更令人激动的是Wi-Fi对战的加入令玩家能够通过网络同全球玩家切磋一番。2006，让我们看到了"《游戏王》系列"的伟大进化和创新，游戏王的传说还将继续。

同类推荐佳作

同类佳作推荐	
雀·三国无双	PSP/NDS
SNK VS.Capcom 卡片战士DS	NDS

2006 最佳掌机音乐游戏

No.1 节拍特工 NDS

2005年超人气的音乐游戏《应援团》登陆美国市场后，不仅收录曲目焕然一新，在人物上也进行了大换血。尽管如此，游戏独特的剧情交待方式、操作方法还是一眼就能让人认出这的确就是"《应援团》系列"作品。比起日版，本作加入了体贴的教学内容，并且可以跳过歌曲的前奏，显得更为人性化。游戏的难度分为四个等级，最低难度初期关卡在难度方面比日版要来得低，但高难度模式的挑战性比起日版来则有过之而无不及。

No.2 DJ MAX 携带版 PSP

拥有着不少固定FANS的《DJ MAX》在PSP上的首款作品。作为一款PSP上的音乐游戏，本作在音效方面没有让人失望。游戏在玩法上与一般落下型音乐游戏没有太大区别，玩家只需在音符落下时按键就可以完成操作。游戏中收录的曲目、面板以及音符都相当丰富，需要不断地游戏才可以收集完毕。

No.3 旋律天国 GBA

游戏用简单的画面和规则为大家带来了一款极具创意的休闲小品，玩家只需根据节奏用简单的按键就可以奏出动人的旋律。游戏中有着40多个简短的关卡，风格轻松幽默，适合随时随地拿出来玩上两把。本作不仅是MUG爱好者必玩的一款佳作，也是GBA末期最优秀的原创游戏之一。





太鼓之达人 携带版2 —— PSP

"《太鼓之达人》系列"主要模式的玩法一直比较固定，本作也没有太多变更点。游戏与前作的差别主要体现在曲目的选择上，选曲显得更加成熟，而前作中需要通过下载才能获得的曲目在本作中也可以直接选择。新收录的几个迷你游戏也比较有意思。

2006 最佳掌机竞速游戏



No.1 山脊赛车2 PSP

本作可以说是系列的一款集大成之作，其中收录的系列中的经典赛车和赛道显得颇具收藏价值。在系统上，本作沿用了PSP版前作的氮气加速系统，喷射氮气与对手之间你追我赶非常爽快。游戏最为人诟病的一个地方是缺乏创新，充其量只能算是一个前作的加强版。但如果抛开这个因素，游戏依然是2006年最值得一玩的赛车游戏。无论是画面、系统和手感，均在去年推出的同类游戏中名列前茅，最多8人同时对战时更是热火朝天，魅力十足。

No.2 头文字D STREET STAGE PSP

知名公路竞速游戏“《头文字D》系列”的PSP版，在推出时造就了小范围的轰动。游戏中收录了原作中的26名角色以及其相关剧情，并导入了卡片系统，玩家可以利用卡片来强化自己的爱车。游戏中的车辆颇为丰富，除了来自七大厂商的实车外，还有《头文字D》的原创车辆。游戏中的赛道分为初级、中级、上级和超上级四个等级，整体难度颇高，而高难度下的赛道更是相当具有挑战性。

No.3 极品飞车 卡本峡谷 PSP

与《山脊赛车》、《GT赛车》等日式赛车游戏不同，美式赛车游戏都给人一种酷帅的感觉，赛车造型必定要达到帅到掉渣的程度，背景音乐要多劲爆就有多劲爆，使得玩家从中能体会到一种胜似发泄的爽快感。与其他赛车游戏不同的是，本作还破天荒地拥有一个故事背景，身为飚车高手的主角在一次赛车事故中失去了自己的家人，他为了找到肇事车辆而踏上了征途。游戏的自由度很高，玩家在各个街区参加地下飚车比赛的同时，还可以随意畅游整个城市。队友系统的出现也大大活跃了整个赛事，率领一个车队来对抗另外一个车队，如此大规模的街头混战，绝对是一件震撼人心的事。

2006 最佳掌机益智游戏

No.1 俄罗斯方块DS NDS

传统落下型方块类游戏在NDS平台上绽放出了新的色彩。本作在基本玩法的基础上，又加入了全新的瞬间落下、疯狂旋转等系统，让游戏对玩家的技巧性提出了新的要求。此外，游戏还为玩家提供了丰富的模式，并且每个模式都与任天堂的经典游戏相对应，游戏过程中会出现该经典作品中的角色和音乐。通过Wi-Fi，玩家可以和全世界范围内的高手们一较高下，像这样一款有着深厚群众基础的作品，根本就不用担心会找不到对手与你对战。

No.2 LuminesII PSP

在PSP初期发售的前作曾经在欧美获得了巨大反响，作为续作登场的本作在操作和规则上和前作基本没什么变化。玩家需要将相同颜色的方块堆砌成大块，然后利用从左往右移动的扫描线



来将它们消去。本作相比前作最大的进化之处在于游戏的分量变得异常饱满，其中收录的曲目超过了90首，而皮肤背景的丰富程度也有所提高，更加入了动感MTV作为背景。除了基本的游戏模式外，游戏还囊括了拼图、解谜和时间挑战等模式，充满趣味性。

No.3 右脑达人 爽解！找碴博物馆 NDS

《大家来找碴》一直是街机厅里的一个热门游戏，这种本身需要触摸功能的游戏出在NDS上可谓再合适不过了。游戏主要分为"爽解"与"全解"两大模式，爽解模式中每张图都只需找出一处不同即可，而全解模式则和街机一样，需要找出图中的多个不同才算过关。游戏中收录的图片数量多达150张，图片绘制得相当精美，其中更有部分是与Namco经典作品相关的，让人感动不已。除了基本的模式，本作中还收录了占卜当日运势的小游戏。此外，游戏的续作也已于近日在NDS上推出。

提名

噗哟噗哟 NDS

"《噗哟噗哟》系列"诞生十五周年的纪念作品，在内容上也是系列历代的集大成之作，其中收录的模式十分丰富，根据模式的不同，游戏的规则也会产生变化。游戏除了支持通信对战，还支持Wi-Fi网络对战。

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS NDS

一款非常实用的教育类软件，其中收录了与社会、礼仪等相关的日常问题，每天拿出来玩一下，积累丰富的相关知识绝对会对更好地为人处世提供帮助。可惜的是游戏只有日文版，而且其中的一些问题又与日本的风土人情比较密切，不太符合国情。

同类推荐佳作

数夫	PSP
Gunpey-R	PSP
智能执照2	PSP
益智系列 Vol.3 数独	NDS

2006 最佳掌机第一人称射击游戏

No.1 银河战士Prime 猎人 NDS

任天堂专为NDS平台所精心打造的FPS游戏，游戏类型并非是GBA平台上的2D横版过关的形式，而是采用了非常考验机能的第一人称视点的游戏形式。游戏画面虽然免不了会有马赛克，但从每秒不低于60帧的画面运行速度来看，制作方确实花了很多心思的。游戏主角依旧是我们所熟悉的萨姆斯姐姐，这位孤胆女英雄再次接受了银河联邦的委托与追寻那未知的神秘物质。与孤军作战的单人模式相比，可能最能吸引玩家的地方还在于多人局域网和Wi-Fi网络对战部分，与朋友面对面较量或是与世界各地的玩家对战一把，这是若干年前的玩家所不能想象的。

No.2 荣誉勋章 英雄 PSP

在PC平台上大红大紫的著名FPS游戏登陆掌机的第一弹。游戏制作组根据PSP的便携性精心设计了原创游戏关卡，玩家在游戏中扮演一名普通士兵，要跟随大部队在战火纷飞的欧洲大陆中辗转作战。本作拥有夺取物资、占领据点和破坏等非常简短的小型任务，以便于玩家能随时随地掏出PSP来当一回盟军大兵。联机部分是本作的最大的特色，通过热点来联入官方服务器便能与国外玩家一决高下，体验一回几十人大混战的乐趣。

No.3 战火兄弟连 PSP

各位都看过重现二战场面的美国电视连续剧《战火兄弟连》吧？了解二战历史的玩家对美国101空降师应该都不会陌生，本作将片中的各大经典战役以游戏的方式展现给各位玩家，让玩家以101空降师中的几名普通士兵的视点来直面整个战争局势。故事情节紧凑，人物个性鲜明，其中的游戏音效尤为出色，高射炮的咆哮，飞机越过头顶时的轰鸣以及各种脚步声、子弹声都很逼真，让人有身临战场的感觉。敌人的AI很高，单靠蛮力是很难有所作为的，必须配合队友来协同作战，或许本作更想考验的是玩家的指挥作战能力而不是单纯的战斗力。游戏操作上略有瑕疵，两套操作方式都不是太顺手，花些许时间来慢慢适应才能真正体会本作的精髓。

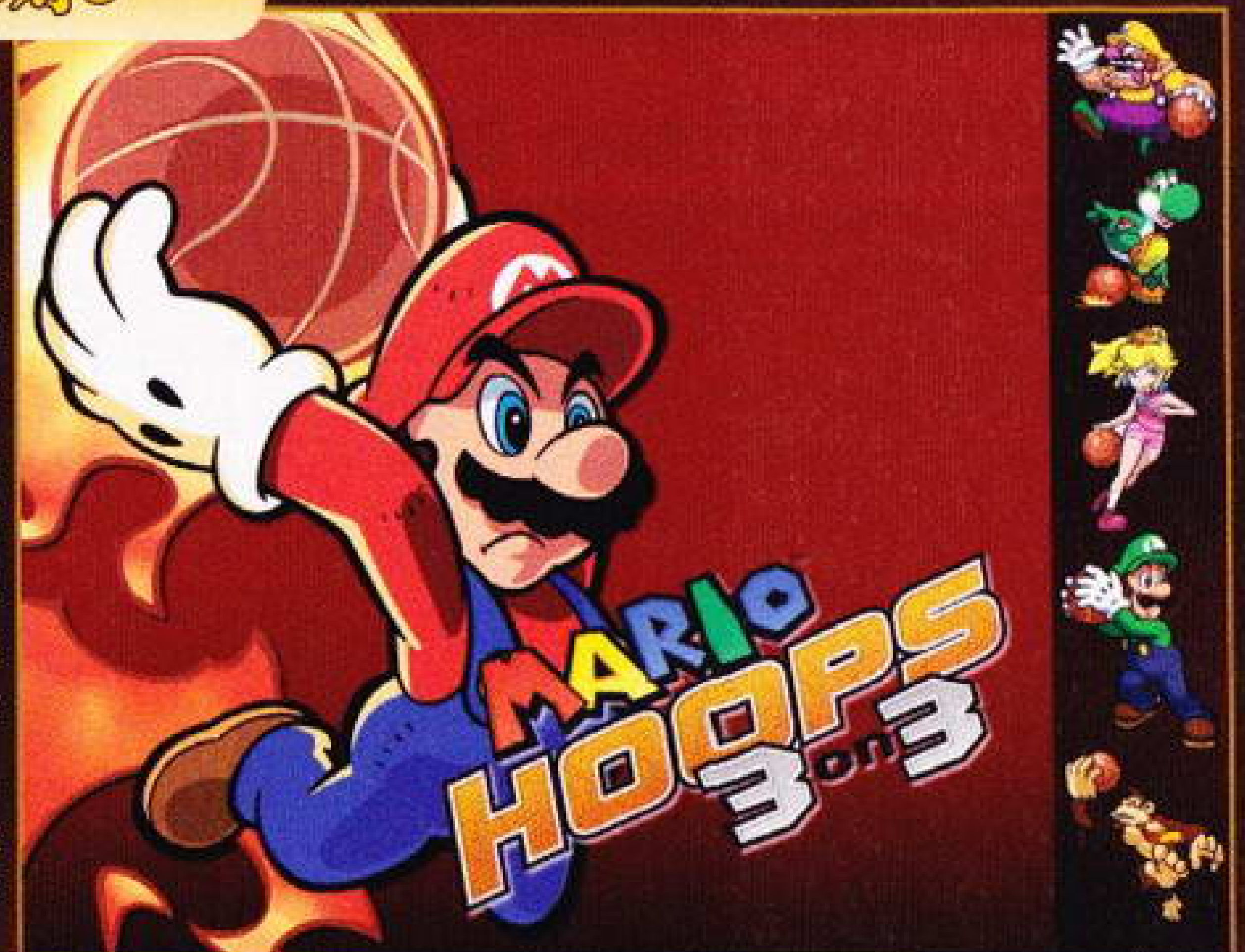
2006 最佳掌机体育游戏

No.1《胜利十一人》系列 PSP/NDS

喜欢《WE》的玩家们绝对能够在掌机上找到自己的最爱，无论是PSP还是NDS现在都有《WE》作品登场。PSP上的《世界足球 胜利十一人10 无所不在》已经是该平台的第二作《WE》了，相比前作各方面都得到了进化。游戏以PS2的《WE10》为蓝本移植，无论是画面细节还是游戏内容都基本保持了PS2版原貌，而且这次终于加入了"大师联赛"，耐玩度有绝对保证，不过可惜的是仍然没有实况解说，当然这一点遗憾不会影响游戏内容本身的高素质，玩家们可以从本作中找到完全不输于家用机版的感觉。而NDS版的《WE DS》相对来说就要逊色不少，游戏基本是以PS上《WE2000》为蓝本进行移植，不过画面缩水，解说消失，好在操作手感保持了PS版的原汁原味，或许这可以让老玩家找回当年奋战的感觉。

No.2 马里奥篮球 3对3 NDS

由Square Enix和任天堂联合推出的一款梦幻阵容篮球游戏。可能你会觉得这款作品在专业程度上会略显不足，不过不要紧，这本来就不是《马里奥》体育系列的卖点。游戏中不仅集结了来自《马里奥》作品中的著名角色，更有《FF》中的人气职业角色登场。角色们不仅可以在篮球场上使出各种华丽的必杀技，而且还能使用各种道具来让比赛过程变得更加热闹。游戏的操作方法同时用到了按键和触摸功能，方向键用来控制角色移动，而触控笔则用来传球、带球和投篮。除了本篇的篮球比赛，游戏中附带的可供多人对战的迷你游戏也可圈可点。



No.3《FIFA》系列 PSP/NDS

奉行多平台发展的"《FIFA》系列"在PSP和NDS上都推出了多部作品，在2006年，EA Sports按照惯例推出了《FIFA 07》，当然，PSP和NDS都有份。PSP版的《FIFA 07》，借助主机强大的机能表现出不输于家用机版的水准，画面精细，球员动作丰富，我们能一眼认出各个明星球员，加上全程实况解说，临场感十足，游戏手感虽然无法如《WE》那么细腻，但操作感也并不差。游戏同样包含了一个类似《WE》大师联赛的经营模式，玩家要负责球队的训练、球员的买卖、以及比赛的开展，玩起来的投入度也相当高。NDS版的《FIFA 07》没有经营模式，同时画面也略显粗糙，但保留了全程实况解说，这无疑也是一大卖点。相比于《WE DS》，本作的流畅度更高，玩多了《WE DS》的玩家也可以来体验一番。



魂之狩人

连载二

文 SaintShin　编 胧月　美编 咕噜

第三章 飞舞苍天的王者

“恶龙啊。任凭尖牙利爪、火焰毒液，皆不能阻止你的灭亡。”

姿势固然英武，骨枪和金属铠甲的奇妙搭配却让金发少女的宣言带上了微妙的不和谐感。在她的面前，是一只伤痕累累，倒地不动的巨兽。红色的鳞片表明，这是一只刚步入成年期不久的雄火龙。

虽然算不上一次胜利，但也勉强是个不错的开始。

一时间，Shin 觉得耳边传来了这样一句话。不，或许那只是他的自言自语罢了。黑发的少年叹了一口气，开始退出枪膛中没有射出的子弹。

“现在，我们，是真正的猎人了！”红发的大汉踩着龙头振臂高呼，一边的女孩放下锤子，高兴地拍起手来，金发少女犹豫了一下，也加入了欢呼的行列。

这种感觉是什么……如此地让人着迷，却又和杀戮的快感有所不同。望着三个快乐的身影，黑发少年慢慢回味着，嘴角渐渐挂上了一丝微笑。

战斗开始不久。飞龙的机动性给还有待磨合的猎人团队造成了不小的麻烦，随着火龙的一个飞扑，Shin 发现自己成为了离怪物最近的人，而剩下三个近身战斗的猎人却被远远抛在了后面。

火龙转过身，猛吸一口气，高高仰起了脖子。

原来是这一招么……

“呼！”

伴随着炙热的温度和焦油的气味，一团燃烧的火焰向着Shin喷涌而来。早有准备的少年用翻滚躲开这一击，迅速向还伸着脖子的火龙头部射出数发子弹作为回报，接着却听到脑后传来一声惨叫。

是Kick……不过以他的装备和体力，应该没有大碍。少年冷静地下了判断，又投入了战斗。然而，一分钟过去了，惨叫仍然在继续，剩下的两个成员也迟迟没有发起攻击。趁火龙露出破绽，少年疑惑地转过头，红发大汉捂着冒烟的屁股狂奔的画面随即跃入他的眼帘，而一旁捂着肚子的两个女孩看来是目睹了这一幕后已经笑得脱力了。

猎人守则第一条，狩猎中总会有意外的损失发生。少年现在对这条教条有了全新的理解。

……

“一，二……”无视天空中发出嚎叫的火龙，少年缓慢而镇定地倒数着。一个火球在他身边不远处炸裂，石渣乒乒乓乓地弹在Shin的头盔上，少年却完全不为所动。

“三！”以弧线飞出的小瓶在空中化为眩目的闪光，四人及时地遮住了眼睛，而正在天空中肆虐的雄火龙则没有那么好的运气。猎人们恢复视力之后发现，晕头转向满身尘土的火龙正在无助地等着他们的招呼。

Shin挥了挥手，随即意识到这个动作对于摩拳擦掌的猎人们，特别是对于刚刚损失了新制皮裙的后半部分的红发大汉而言，完全是多余的。

刀劈、枪刺、锤击。这三个简单的词组完全不足以形容那暴风一般的连环攻击。等雄火龙终于从闪光的影响中挣脱出来，这头怪兽发现自己已经损失了全部的翼爪。愤怒的火龙发出摄人心魄的咆哮，随即不顾一切地向前猛冲，却发现自己撞到了远比人类的肉体坚硬的东西之上。

那是一柄大剑。而用这柄剑先后挡下了咆哮和

猛冲的红发男子怒气并不下于受创的火龙。

“我皮裙的帐还没有算完哪，你这个混蛋！”装饰着蓝色鳞片的大剑在火龙的面前张开利爪，剑身上一颗红色的宝石闪耀着危险的光芒。火龙慌忙喷出一口浓烟，正准备后退，却感觉到尾部接连传来一阵剧痛。一下，两下，三下，然后是一阵撕裂的痛感。火龙惨叫一声扑倒在地，等它迟钝的头脑终于明白过来，那装饰着致命毒针的尾巴已经永远离它而去了。

……

战斗渐渐进入了尾声。知道自己大势已去的火龙口中喷吐着黑烟和烈焰，开始做最后的困兽之斗。经验不足的猎人们渐渐陷入了苦战。速度和反应都大幅上升的火龙，渐渐把长枪少女逼到了角落，无视头部的伤口，疯狂的火龙向遮住少女大半个身躯的盾牌接二连三地发起撞击。

“可恶。”Shin向着火龙全无防备的背部拼命射击，却没能照成什么明显的后果。“攻击力还是不够吗……看来，要用那个了……”

少年把手伸向背包的同时，前方传来一身惊天动地的大吼。Shin吃惊地看着面前的一幕。

满身浴血的红发大汉用尽全身力气使出的横劈，竟把巨大的火龙掼倒在地。随即紧握着钢锤的女孩从他背后闪出，向着倒地的火龙头部发出足以震撼大地的一击。

战斗结束了。

……

“就算不是胜利，或许却真的是一个不错的开始吧。”少年站起身，走向现在可以被他称为同伴的人们。倒在地上的火龙看起来依然庞大，却再也不能阻挡他们前进的脚步了。

“时候不早了。如果素材已经采集完毕，我们可以回……”

天空中掠过的黑影把Shin的话封闭在口中。“又一条龙么？在这个区域实在是很不平常的事情……该死。”少年从背后解下枪弩，努力想分辨来者的形状。

等他意识到那抹艳丽的金色并不是来自阳光，而是鳞片本身的色泽的时候，已经太迟了。

冲锋在前的Kick向刚刚落地的飞龙斩出一剑。这一击成功地命中了飞龙的体侧，然而，下一瞬间，Kick却发现自己手中的大剑只剩下了一半，另一半正在空中飞舞。

金色的飞龙开始咆哮。

握着残剑的Kick，正在蓄力的Cici，刚拔出长枪的LULU，还有已经有了不祥预感的Shin，全部被这身咆哮定在当场。无论意愿多么强烈，被震慑的肉体都不肯再移动半分了。

然后，一个威严的声音直接在猎人们的脑海里响起。

“本来……对我们龙族而言，失去一个后代并不是那么难以接受，相对的，我也曾夺取过许多人类的生命。但是，年轻而愚蠢的猎人们啊，以你们那微不足道的实力，竟然敢对我出手……那么，我将不得不让你们明白鲁莽的代价——那就是你们的性命！”

传说中，当飞龙活过了人类所无法想象的漫长岁月之后，他们之中的王者将会获得异样的颜色。本来Shin以为这只是传说而已，但是现在……金光闪耀的月之女王就活生生地站在他们面前。

就算是危在旦夕，Shin还是为这大地骄子的美丽所深深倾倒。在和一般的飞龙并没有太大的区别的体型之下，金火龙全身散发出一种致命的优雅，只不过是微微走了几步，少年已经能看出时间并不能带走眼前这个造物的敏捷和力量。

少年战栗着认识到，刚才Kick那一剑之所以能够命中，不过是月之女王有意在炫耀自己鳞甲的坚固而已。

力量的差距太大了。没有获胜的希望。得出这样的结论可以说是理所当然。下一个同样理所当然的结论却让人没有那么容易接受。

我们会死在这里。

不……我决不会再回到那漆黑的深渊之中！

是谁在说话？少年疑惑地抬起头，这才发现，在胸前的红玉突然爆出的光芒之中，自己已经可以行动了。

扔出闪光弹，狂奔，翻滚，把三个人一一扑倒。少年的动作一气呵成，当闪光消失的时候，剩下的三个猎人也都已经恢复了行动能力。

“现在，跑！”

“你们想要到哪里去？愚蠢的年轻人？”

一股彻骨的寒意渗入Shin的骨髓。伴随着一阵微风，月之女王若无其事地再次降落在猎人们面前。

“黑发的少年啊，以这种年纪而言，你或许并不是那么的愚蠢……因此，我更不能留下你来危害我的族群！”

让人麻痹的咆哮，紧接着就是一个火球飞射，

金火龙的动作也一样连贯。但是那致命的火球并没有命中。在地上被炸开的大坑旁边，全身笼罩在红光之中的少年举起了轻弩。

“或许你的鳞甲能够刀枪不入……那么，尝尝这个如何……”

就算是月之女王，也无法跟上枪弹的速度。Shin射出的子弹重重击中金火龙的背甲，随即弹到一边。

“可笑……”

随着数声爆炸，金火龙嘲讽的话语嘎然而止。弹开的子弹在空中分裂成数个小球，然后在月之女王的体表化做了赤色的火团。

受创的金火龙发出震天动地的咆哮，除了Shin之外的猎人全部捂住耳朵，痛苦地跪倒在地。但是笼罩在红光之中的少年似乎却并没有受到影响，Shin只觉得浑身有炙热的液体在流动，这让他充满了力量。

“那么……再赏你一发扩散弹如何？”

“结束了。”

这是……怎么回事？一瞬间之后，Shin 赫然发现自己已经被踩在了巨大的龙爪下。金火龙的头颅现在是如此之近，以致于少年能闻到一股火焰与浓烟的味道。

“黑发的少年啊……你是一个足够有趣的玩具，但是以我的年纪而言，今天我已经玩得够久了。”

龙嘴在Shin的面前慢慢张开，露出两排锋利的牙齿。历尽了漫长的岁月之后，这些牙齿甚至开始闪耀着钻石的光辉。

“能死在女王的亲吻之下，也算是个不错的结局。”无视耳边疯狂的嚎叫，少年闭上了眼睛。这一次，他听清楚了，那不甘的声音来自胸前的红玉之中。

黑暗之中，那痛苦的一击却迟迟没有到来。

“想不到连你也到了可以炫耀年纪的时候呢，布鲁埃斯 · 利奥雷亚。”

同样是直接出现在金火龙脑海里的话语阻止了它的行动。

“这个名字……难道……”

“难道你已经老到连给你起名字的人都不记得了吗？”

这些直接发生在精神里的对话是年轻的猎人们所无法知道的，他们只看到一个黑色的身影从山崖上飘然而下。

“真没有想到在我此生中还能再次见到您……我的恩人。”金火龙向着那裹在一袭黑色斗篷的身影微微点了点头，“koro，背离了人类的狩人。”

“最近这数百年来，我活动得远比以前频繁了。”

黑色的身影渐渐来到了猎人们面前，披风下露出的是红黑色的甲胄，式样古旧的头盔后面白色的长发在风中飞舞，最重要的面孔却完全无法看到。

“如果你对我还有一丝感恩之心的话，能否劳你大架放开你脚下那个孩子？”

月之女王立刻恭敬地照办了。

“只是……您什么时候开始关心起人类了？虽然这确实是个不平凡的人类。”

“人类？不……我关心的东西一如既往。对我而言，这个孩子只是通往平衡的钥匙罢了。”

神秘的身影来到 Shin面前，伸出右手把他拉了起来。

“您的思绪一如既往地深不可测。那么，请容我告退了……在此生中或许还有机会能够见面吧，我的恩人，我这么期待着。”

“再会了，布鲁埃斯 · 利奥雷亚。顺带一提，看到当初那只柔弱的小雌龙能够有今天的成就，让我非常高兴。”

“皆是拜您所赐。”

月之女王鼓动双翼拔地而起，在空中盘旋数周之后，渐渐消失在视野的远方。

目送着火龙消失之后，黑色斗篷里的男子转向脸上还残留着惊讶的年轻猎人们。这个说法或许不包括 Shin 在内。

黑发的少年掸去身上的尘土，望向头盔背后那不可知的面孔。

“刚才到底发生了什么事，为什么那条龙不攻击你，你到底是谁？”

“这是很多个问题，需要一点时间来解答……为什么不回到村子里再谈呢？”虽然看不见表情，但从语气听起来，神秘男子露出了一个微笑。

“那么，至少先告诉我你的名字。”

“名字这种东西，对我而言是没有意义的。如果你们实在需要一个称呼，那么请叫我‘永远的狩人’吧。”

“永远的……狩人？”

“在古老的语言中，那就是猎人的意思。”







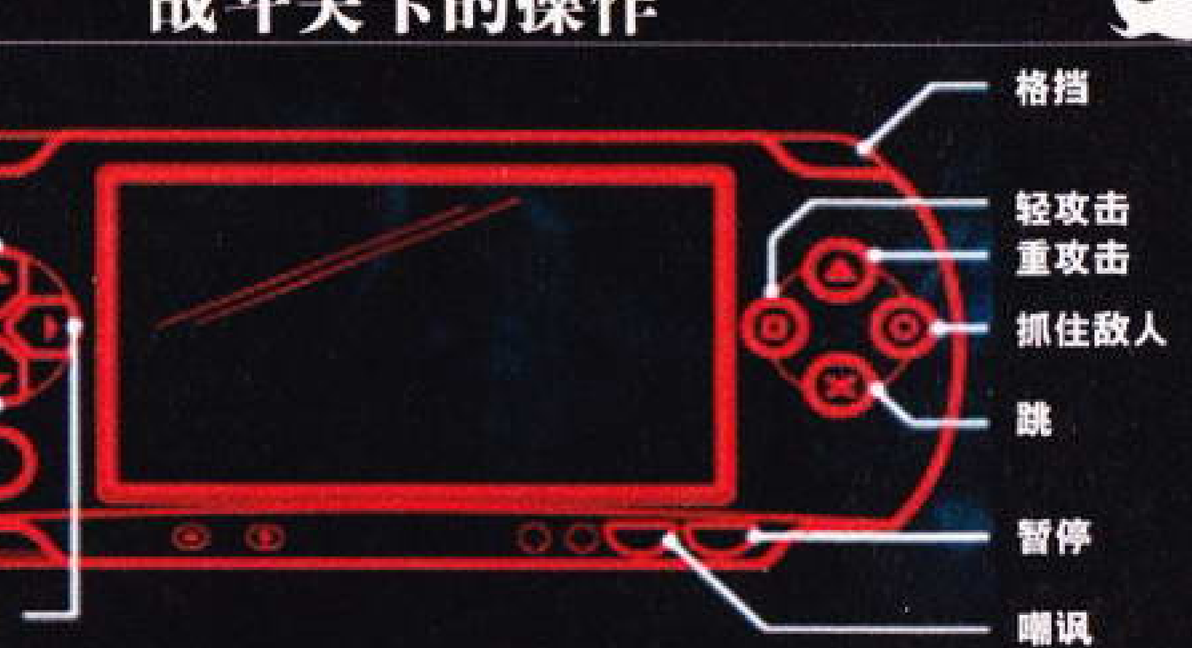
本作是由Garth Ennis和Jimmy Palmiotti两位作家在《Marvel》漫画期刊上连载的一部经典漫画为蓝本制作的一款动作游戏。游戏还配合了近期上映的同名电影，著名演员尼古拉斯·凯奇出演漫画中的英雄角色。故事讲述了一名摩托车特技表演者强尼愿意出卖自己的灵魂换取挚爱的性命，从此他被诅咒在夜晚变身成为邪灵附身的恶魔，骑着闪耀地狱之火骷髅头的摩托车横行街头。游戏中玩家要扮演的就是骷髅骑士强尼。游戏画面非常华丽，拥有爽快的战斗系统和精彩的驾车高速奔驰的关卡，总体上说算是一款非常优秀的动作游戏。

文 余生一坠、小八　编 软饼干　美编 紫枫

PSP　恶灵骑士
Ghost Rider
◆2K Games◆ACT◆2007年2月13日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆无对应周边

游戏操作

战斗关卡的操作





注意点：
1. 当敌人快死时会在头顶出现一个旋转的○，此时按下○键就会对敌人使出终结技。
2. 按住R键可以快速吸收画面中的魂。
3. 格挡中推动滑杆并按X键可以滚动。

竞速关卡的操作

方向键和滑杆控制方向

□	使用锁链攻击	X	跳
△	侧滑	L	刹车
○	射击前方敌人	R	加速



游戏系统

画面解析

①骷髅骑士的血条。

②靠吸打死敌人出现的绿色光球增长，满后按方向键上可以发必杀击连锁闪电(LINK CHARGE)。

③气槽，每一格可以使用霰弹枪攻击一次。或者攒到4格以上后按方向键下暴气进入暴走状态，动作加快，攻击力大幅度提升，红色气条慢慢减少，气条减完后回到普通状态。此时可以按○将没有护盾的非BOSS敌人一击消灭，但是使用此招后直接从暴走状态回到普通状态。

④关卡挑战任务的信息，从上到下依次为取得的黄魂数量、游戏时间以及附加任务中要求的用特殊方法消灭敌人的数量。

⑤本关取得的黄魂数量。

⑥连击评价。



游戏流程

进入故事模式，在选择关卡画面中按○可以进入升级画面，按□可以改变游戏的难度，由低到高分为FORGIVING、CHALLENGING、PUNISHING三种难度，其中最低的FORGIVING难度中不能取得任何骷髅点数。游戏共分为五个章节，每个章节分为八个关卡，关卡又分为战斗和竞速两种，每章第八个任务是BOSS战。

战斗关卡

骷髅骑士强尼要面对不断出现的敌人，要求一个不剩地将他们全部消灭。一波敌人清光后会出现蓝色光环，走进去又会出现下波敌人，连续几波后过关。

竞速关卡

骷髅骑士最惹眼的当然是他那一直燃烧着耀眼金色火焰的摩托车。竞速关卡中玩家要开着这辆超帅的摩托一路奔驰，消灭挡路的敌人，通过各种障碍到达终点。关卡中有非常多的Check point，高速行驶时撞到障碍物或掉下深渊都会减一些血并且在稍微靠前一点的Check point复位。在断崖、凸刺等障碍出现前的一段距离内，地面上都会有向前的箭头提示，按下X让摩托车腾空飞起便可以越过障碍物，到第二章后可以学会二段跳。当前方有悬在空中正好挡住骑士身体的障碍物时，空中会有向下的箭头提示，此时需要按△让强尼将车身倾斜向前侧滑通过狭窄的缝隙。

升级系统



在关卡选择画面中按○可以进入升级画面(UPGRADE)，可以升级的要素包括以下几个方面。

新技能(NEW MOVES)

分为火焰连击(FIRE COMBOS)、轻连击(LIGHT COMBOS)、重连击(HEAVY COMBOS)三项，每项有6个等级，等级越高需要的骷髅点数也越多，每提升一个等级增加一种新的组合技。

自身属性(SPECIAL)

分为血量(HEALTH)、精神力(SPIRIT)、连锁闪电(LINK CHARGE)、霰弹枪(SHOT GUN)和摩托车上的射击威力(BIKE HELLSHOT)。

画廊(GALLERY)

可以购买游戏的设定资料等。

电影(MOVIES)

包括制作花絮、艺术设定、关卡设计等。

漫画(COMICS)

购买后可以观看精彩的原版漫画。

连击系统

游戏中组合轻攻击、重攻击、跳跃、抓、霰弹枪等攻击方式打出华丽的连击。游戏开始时可以使用的连击方法数量有限，需要通过完成每个任务中的3个条件取得的骷髅点数来增加技巧。连击评价由低到高分为以下6个等级：DAMNED、CONDEMNED、BRUTAL、AVENGED、SPRITED、VENGEANCE。

关卡中很多敌人带有护盾，直接攻击不能造成任何伤害。护盾上环绕着旋转的黄色条形文字，上面的字样便是评价等级，需要达到该等级再击中敌人才可以将护盾破坏，接着消灭它们。

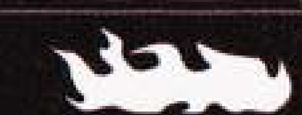


连续攻击敌人或按SELECT键嘲讽敌人都可以增长连击等级字样下面的气槽，每攒满一管升一等级。气槽中的气条是不断变短的，只有不停地攻击敌人才能保持气条持续增加。连续攻击中如果角色受到伤害则连击中断，等级回到最低。想快速提高连击等级，要在不被攻击的前提下使用不同的招数连续攻击敌人，技能变化越多、战斗越精彩连击等级提高得越快。注意躲开敌人的攻击，在安全的距离进行嘲讽，可以快速增加气条，从而快速达到高等级。

挑战任务

游戏故事模式中每个关卡都有三个挑战任务，每完成一个可以得到一个骷髅点数，但不可重复获得。

类别	灵魂挑战(SOUL CHALLENGE)
任务	收集一定数量的黄魂。
类别	时间挑战(TIME CHALLENGE)
任务	在规定时间内完成任务。
类别	疯狂挑战(WILDCARD CHALLENGE)
任务	用各种规定的技巧消灭一定数量的敌人。



实用技能

购买点数后可习得的技能，这些技能华丽强大，绝对是杀怪的强力技能，下面就介绍下这些技能。

火焰技能(Fire combos)		
forward chain roll	□、△、△	用锁链将对手一顿猛砍后再跳起到空中向前翻滚着对敌人进行攻击。
quick crash	×+△	跳到空中从空中猛砍下来。
fire cutter	×+□	跳到空中360度旋转身体一圈并用锁链进行全方位无死角攻击。
devil's headbutt	R+□	全身布满烈火化身成为火焰向前突进攻击，超爽的一个技能，而且威力也不俗，最重要的是速度极快，绝对是游戏中最强的技能之一。
hyper chain spin	跑动中×+□	跳到空中呈一个火圈状向前翻滚着进行旋转攻击。打BOSS的时候有不错的效果。
hellfire ball	长按△	向前方放出一团灼热的火焰。

光之技能(Light combos)		
forward chain slam	□、□、△	猛砍一阵后将锁链当成大刀一样向前做劈砍攻击。
helicopter slice	□、△、□	猛砍一阵后将锁链高速旋转将敌人进行切片攻击。
ingerno kick	□、□、△、△	在forward chain slam的基础上增加了一个后空翻的攻击。
barge spin	R+□、R+□	在devil's headbutt的基础上追加一个用身体旋转去冲撞的攻击。
spinning top	□、□、△、□	在forward chain slam的基础上增加了高速旋转360度无死角的攻击，攻击范围极广。
comet	跑动中×+△	跳到空中带有火焰的一脚猛踹。

重攻击(Heavy combos)		
double-handed spin	△、□、△	拳头和锁链的组合攻击。
fist dive	R+□、R+△	在devil's headbutt的基础上追加了一记全身燃烧向前冲撞的攻击动作。
super quake	△、□、△、△	在double-handed spin的基础上追加了一个跳起拿锁链猛砍的攻击动作。
plasma shotgun	△、□、△、□	在double-handed spin的基础上追加了一个拔枪射击的攻击动作。
backdraft	△、△、□、□	先是挥上两拳接着是两下锁链攻击然后象发疯似的将手中的锁链狂甩引起强烈的旋风，攻击强范围广，绝对是当之无愧的最强技能。
hell punch	△、△、□、△	先是挥上两拳接着是锁链的横扫最后用拳猛砸地上在自身周围发出强烈的火焰来攻击。

BOSS战攻略

第一章 VENGEANCE DUAL

游戏开始后一直按着油门追赶，不要被BOSS拉下太远距离，否则直接GAME OVER。要想高效率攻击BOSS，就要尽量在他身后保持一段距离并一直用○射击。如果离BOSS太近，采取近身格斗的话，强尼是占不到上风的。



第二章 LIGHTNING STORM

BOSS在天上飞的时候有能量护罩没有办法造成伤害，此时她有多种攻击方式，电圈、电球和电波等都可以通过跳跃和滚动躲开。消灭她放出的几个杂兵，并等她放一会儿电后，她便会落在地上重新积攒能量护盾，此时正是攻击时机，挑费血多的连招攻击她吧。



第三章 IN BLACKOUT'S WAKE

BOSS战为水上摩托追击战。开始也要开着摩托车一直紧紧追着BOSS的气艇。趁BOSS站起来全身冒红光并向后扔出发着滴滴声的红色定时炸弹时射击他。虽然他不频繁露出破绽，但是防御力很低，基本抓住3次攻击机会即可结束战斗。



第四章 PSYCHO STORM

BOSS是个绳子人，他会一直向后跳躲避所有攻击。需要先把他召唤出的蝙蝠全消灭之后他就不会再后跳，而是上前来亲自交战。等他受到一定伤害后，便会跳到天花板上用绳子攻击强尼，观察地上红色的瞄准圆圈并及时躲开就不会有什么危险，攻击四周柱子可以让他下来。



第五章 HELL ON EARTH

最终BOSS个头很大，但是你站在平台上是攻击不到他的。需要等他用手掌攻击，并停在平台的时候攻击手背的蓝色装置。当蓝色血条消耗完之后，主角就会趁他疼痛之际用鞭子拉过他的头重重磕在平台上，此时攻击他丑陋的大脑袋就能对BOSS的本体造成伤害了。一段时间后，BOSS会挣扎起来，手臂的蓝色血条也将重新长满，重复上述步骤即可战胜最终BOSS。注意战斗中不要总停在平台的两端，因为BOSS受到一定伤害时会砸断一部分平台，如果刚好站在被砸的部分就会直接GAME OVER。



挑战模式

在挑战模式里可以选择包括骷髅骑士、每关的BOSS以及一些比较有个性的杂兵进行竞速游戏。游戏中可以获取各种道具，使用后可以得到不同效果，善于利用道具才可以取得比赛的胜利。一共包括3种模式，5条共用的赛道。

模式	任务目的
VENGEANCE RACE	单纯的竞速模式，第一个跑完5圈的人获胜。
ELIMINATOR	在这个模式中每个人有3命，每跑完一圈都停下来，最后一名损失一命。3命都丢掉的人就退出比赛，直到剩下最后一个人为止。
SURVIVOR	在这个模式中每个人都被感染了，比赛一开始血就会慢慢减少，通过赛道中的checkpoints会恢复一点血，没血的人退出比赛，直到剩下最后一个人为止。



本作是继《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》之后，SEGA于NDS平台推出的第二款"《死神》系列"格斗游戏。在战斗方面，依然采用和《幽游白书 魔强统一战》相类似的双线系统。灵符系统和连续技也有加强。总得来说，本作是NDS上不可多得的格斗大作之一。

文 宇轩 编 软饼干 美编 紫枫

NDS 死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌
BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌
◆SEGA◆FTG◆2007年02月15日◆日版
◆1－4人◆1G◆4800日元◆无对应周边

说到《死神 BLEACH》的大名，恐怕无人不知，无人不晓了吧。自然，SEGA也知道这点。在前作大受好评的时候，借着人气推出续作也是顺理成章的事情。值得一提的是，本作的故事是由原作者久保带人监修的原创剧情，而不是漫画版本的大虚篇。故事从蓝染叛变数日后的尸魂界开始，到一户与大虚的战斗结束。没有继承正统故事，可能会让部分FANS感到失望。但是对于大部分玩家来说，能看到全新的剧情还是很不错的事情。另外，游戏还新增加了许多二线的人气角色，浦原喜助和斑目一角等角色也都可以使用。

浦原喜助的试炼

战斗操作介绍

十字键 →←	控制人物移动	X	中攻击
十字键 ↑	跳跃	A	重攻击
十字键 ↓	下蹲	Y+X\X+A\Y+A	投技
L	战线切换	R	防御
B	瞬步	Select	挑衅
Y	轻攻击	Start	暂停



游戏的战斗系统基本上和1代相同，并没有增加什么新的系统。各种华丽的必杀技和超必杀技都可以通过简单的搓招或点击下屏来发动。灵压、瞬步等特色系统依然存在。灵压槽，即屏幕左下的能量槽，满值为3，是发动RF必杀技和瞬步的先决条件。其实该槽可以细分为两个部分，表面的黄色槽为灵力槽，每次瞬步都必须消耗1格灵力槽。灵力槽的自动回复速度很快，但受到底层红色灵压槽的限制，不能超过其最大值。发动RF必杀(点击下屏或是搓招后按A发动)需要消耗1格灵压槽，这个槽的回复速度只有灵力槽的三分之一。所以在试验连续技的时候，灵力和灵压是要优先考虑的。超必杀的使用需要消耗能量槽，攻击对手的同时，能量槽也会慢慢积蓄。除了万解必杀一次消耗三格能量外，其他的必杀都只需一格能量。另外，在被对手攻击的瞬间按下A\B\X\Y中的任意一个键，都可以以一格能量槽的代价强制防御，降低了新玩家上手的难度。瞬步也是一个关键性系统，配合方向键可以瞬间向任意方向移动一段距离。很多高段连续技都需要配合这个系统才能顺利进行。另外，防御中也可以进行瞬步，转守为攻。



灵符系统

灵符系统的改进比较大。世嘉把灵符细分为了回复类、自身能力提高类、敌方能力下降类、禁止类和灵压类。玩家可以按照个人喜好组成专门的卡组，每种类型的灵符最多放置三枚。战斗的时候，卡组中的灵符会随机出现在下屏，供玩家点击使用。另外，本作还增加了一个灵珠系统。装备灵珠可以在战斗时自动提升人物的各种能力值。每个卡组最多只能有三个装备孔，能力越强的灵珠需要的装备孔越多。和灵符一样，灵珠也是在浦原商店里购买的，而且价格相当贵哦。





剧情模式

剧情模式共分为四章，不同章节剧情的主题都不相同。流程部分很简单，只需要按顺序从前期关卡中获得各种颜色的钥匙就可以打开后面的关卡。关卡分为三种类型，分别是战斗、游戏和对话。每个章节通关和完成度100%都有不同的奖励，全部通关后还能在系统菜单中追加两个挑战模式。



第一章

通关	奖励金额20000。
战斗完成度100%	“东仙要”使用可能；蒲原商店内“东仙要”道具购买可能。
地图收集率100%	“袖屋雨”使用可能；蒲原商店内“袖屋雨”、“花刈甚太”、“握菱テッサイ”道具购买可能。

第二章

通关	奖励金额50000。
任意项目完成度100%	“志波空鹤”使用可能；蒲原店内“志波空鹤”道具购买可能。



第三章

通关	奖励金额80000；“市丸银”使用可能；蒲原店内“市丸银道具”、声音“壶府りン”购买可能。
战斗完成度100%	“蓝染物右介”使用可能；蒲原店内“蓝染物右介道具”购买可能。
地图收集率100%	“黑崎一护(虚化)”使用可能；蒲原店内“黑崎一护(虚化)”购买可能；灵符“灵符抹消”得到；奖励金额20000。

第四章

通关	奖励金额200000；“ドン·观音寺”使用可能；蒲原店内“ドン·观音寺道具”、“黑崎夏梨”购买可能；灵符“カメラ固定”得到。
地图收集率100%	“有泽龙贵”、“莉林”使用可能、蒲原店内“有泽龙贵”、“莉林”道具购买可能、灵符“强制跳跃”、“タイマー速度UP”、“タイマー速度DOWN”、“タイマー停止”得到；奖励金额20000。

所有章节完成度100%	“使魔”、“虚X2”、“大虚”、“流魂街小孩”、“护庭死神’、“救护班”使用可能。

文 宇轩 编 软饼干 美编 紫枫

DEATH NOTE デスノート キラゲーム

光环收录



NDS 死亡笔记 基拉游戏
DEATH NOTE キラゲーム

◆Konami◆AVG◆2007年2月15日◆日版
◆1－2人◆512M◆4980日元◆无对应周边

时下《死亡笔记》动画版正在热播，Konami自然不会放过这么一个赚钱的好机会，适时地在NDS上推出了这么一款推理性质的AVG游戏，夜神月、L、夜神总一郎、模木、松田等动画中的人物悉数登场。喜欢《死亡笔记》和推理游戏的朋友一定能在本作中过足一把"基拉瘾"。

高三生夜神月在一次意外中捡到一本名为《DEATH NOTE》的笔记本，并且发现只要写下想要杀死的人的名字，就会变成现实。月开始利用这本死亡笔记制裁那些他认为该死的人。越来越多的罪犯离奇死亡事件引起了各国政府的关注，在他们委托神秘人士L来调查此事。一场围绕着谁是正义的战斗，正在无声地展开。以上介绍的就是著名漫画家小畑健的当红动漫作品《死亡笔记》。小畑健先前最著名的作品为就是在《少年 JUMP》上连载的《棋魂》。而《死亡笔记》一改以往少年漫画的热血模式，反而以深沉阴暗的主题来描写两个有着超高智商少年之间的生死较量。精彩绝伦的推理让读者连连叫好。我也自然是漫画版的忠实FANS之一。

"基拉"即英文中的KIRA，是传说中一位主持正义的死神。他会带走罪恶者的灵魂，让正义在人间得以留存。但归跟到底，什么是正义，什么不是正义，不能仅仅以一个人的意志来判断。就普遍的观点来说，任何性质上的杀人都是非正义的行为。但如果遇到穷凶极恶，又逃之夭夭的罪犯，就这样让他们逍遥法外，在地球的另一个角落继续作恶多端么？这又是一个没有标准答案的问题了（饼干：我靠，叫你写特快，谁让你感悟人生了）。

啊啊，那么下面我们就来切入主题。我想大家都应该知道有这么一个风靡全国的"杀人游戏"，而杀人在英文中和基拉的发音很相像。再看看本作的副标题，没错，这就是一款以"杀人游戏"为原形的推理游戏。下面来说说本作的游戏规则。



DEATH NOTE

在本作中，玩家可以扮演"KIRA"和"L"两种身分。但和原著不同的是，不再遵从"KIRA=月神夜"以及"L=龙崎"的公式。任何一个人都可能是"KIRA"，当然也可能是"L"。每一局游戏的目的就是在最短的时间内找出你对手的身分，然后杀掉。整个推理流程分为两个部分，分别为"检举"和"投票"。

检举流程



检举流程也就是游戏的主流程。首先解释一下三个很重要的数值："发言力"、"疑惑度"和"信赖度"。疑惑度，即人物是基拉的可疑程度。疑惑度越高，说明大家对他的感觉越可疑。信赖度和疑惑度不同，是一个个人数值。每个人对他人的信赖度都是相对独立的。发言力是最重要的指数，当发言力不够的时候就不能再进行任何发言。检举流程开始的时候，会依照随机排列的顺序依次进行发言。发言选项一共有6个普通项和5个必杀项。把需要的选项拖至人物头像上即可以进行检举。箭头符号表示提升或下降的大小。必杀选项的最后一项为专用选项。每个人物的专用必杀都不相同.



在他人发言的时候，你可以选择"同意"或是"反对"。选择"同意"可以确保这个发言的效果生效，选择"反对"可以逆转他人的效果。比如原来是"信赖度↑↑疑惑度↓↓"，逆转之后变成"疑惑度↑↑"。两个人发生争执的时候，将进入对抗模式。在对抗模式中，两个人可以轮番发言反驳对方，直到一方放弃，或是没有发言力反驳为止。

投票流程

当几轮发言完毕后(默认设定为3)，游戏自动进入投票流程。每个人都要投票选出一个最可能是基拉的人。一但某个人的票数超过了3票，那么该人物就会被关入监狱处死。这时候，死神琉库就会以法官的身分出现，告诉玩家这个人是否就是"L"或"基拉"。如果选择正确，游戏就结束了。如果不正确，游戏会继续下去，再次从检举流程开始，同时玩家的最大发言力减少20点。



检举流程最后，还有一次特殊能力的使用机会。根据玩家的身分不同而改变。L的能力是向死神询问任意一名人物是否是基拉，而基拉的能力是直接杀死任何一名人物。要注意的是，除了"L"和"基拉"，还有一种叫做"崇拜者"的身份存在。崇拜者知道谁才是"基拉"，即使"基拉"身分的人疑惑度再高，他也不会发言检举，更不会投票。在扮演"L"身分时，"崇拜者"无疑是胜利的最大阻碍。

上面这些规则看起来既繁琐又复杂，但其实熟悉之后，还是会觉得相当简单的。总的来说，本作的推理性质不是很强，但尤其需要注意技巧。由于自身的疑惑度不能主动下降，就必须间接地让别人帮你下降，笼络人心非常重要。游戏有一个11话的剧情模式，全部完成就可以追加新的游戏人物。虽然在剧情上和原作相同，但是游戏的时候是毫无关系的，不要按照固定的思维模式来考虑哦。这个游戏亦在考验玩家耐心，最后祝大家都能坚守自己心中的正义。



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

モンスターハンターポータブル

光环收录

文 胧月&LIKY

协力 Leveen&gbatales 美编 咕噜

PSP	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンター ポータブル 2nd
◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版	
◆1～4人◆4980日元◆对应无线LAN	

万众瞩目的掌机ACT大作《怪物猎人 携带版 2nd》如期发售，首周接近80万的销量再次续写了掌机版《怪物猎人》的传奇——毕竟复刻作品的首周销量就超过原作总销量的情况实属罕见，这大致要归功于本作的高素质以及PSP可以随时随地联机的方便机能了。由于时间关系，本次攻略未能收录集会所HR6中的霸龙、黑龙和红黑龙的攻略，在此先向各位读者致歉。相应的内容和更多研究我们会在下辑《掌机王SP》中放出，敬请期待。

游戏准备篇

主菜单	
NEW GAME	开始新游戏
CONTINUE	读取存档游戏
GALLERY	观看动画
OPTIONS	各项设定
DOWNLOAD	官方下载

关于前作记录的继承



如果玩家的PSP中拥有《MHP》的记录，那么在本作中开始新游戏时，系统会提示玩家是否继承前作记录，继承记录的效果如下：

1 继承前作角色的名字，角色性别与角色外形可重新设定。

2 1代的武器和防具无法继承，不过会根据其稀有度而被置换为本作中的“チケット”道具。其中，稀有度1～3的置换为ノーマルチケット，稀有度4～5的置换为ハードチケット，稀有度6～7的置换为Gクラスチケット，这些都是制作装备的优秀素材。

3 继承稀有度1～3的普通道具，不过部分在《MHP2》中未登场的道具将不会被继承，道具箱的收纳数和怪物图鉴回归初始状态。

4 金钱继承。需要注意的是，继承的金钱并非全额，而是1代拥有的现金＋稀有度4～7道具等值的金钱后，取其总和的1/10。

5 道具箱中追加特殊道具“ココット村英雄传”。

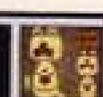
6 如果继承的1代记录曾和PS2版《MH2》联动，那么道具箱里还会追加道具“ジャンボ村武勇传”。

7 追加幸运小猪的服装。

8 继承记录不会对1代存档产生影响。



角色创建



创建角色时，玩家可以对角色的姓名、性别、初始服装、面容、发型、发色、声线进行设定，本次可以设定的项目更为丰富，包括4套初始服装、32种面容、25种发型、17种声线，头发颜色与前作一样，可以通过光学三原色调整。需要注意的是，本作中的发型可以在进入游戏后自由变换。

关于游戏的快速读取



将Options中的BGロード开启至On，能够利用移动中的预先读取技术缩短换区loading所需时间，不过相应的代价就是耗电量增大，所以建议玩家在插上电源的情况下开启该功能。此外，玩家在联机游戏时电力的消耗也异常迅速，注意留意PSP的残余电量。

波凯村英雄传

和同为复刻版的前作《MHP》不同，本作相比PS2版《MH2》的变化非常明显。首先是猎人的据点由水畔的姜波村改为了雪山里的波凯村，并且任务继续沿用《MHP》的星级制，同时删除了PS2版的季节系统，更为简洁。下面就介绍波凯村里的基本操作和各种设施。

基本操作

按键	效果
滑杆	角色移动
十字键	项目选择
○	对话／选项确定
×	选项取消
□	地区移动／农场及集会所设备选择
△	地区选择
L键	集会所中开启／关闭玩家名单
R键	按住后配合滑杆可让角色跑动
SELECT	道具整顿
START	开启菜单

重点说说△键所对应的地区选择功能：当玩家位于猫人厨房出口、自家出口、集会所出口和农场出口时，按△就可以开启移动菜单，这样就可以空间跳跃式地穿梭于自家、农场、猫人厨房、单机集会所、在线集会所和训练所这6处地点，非常便捷。

波凯村全貌一览



1.自家 自家分为外屋和厨房两部分。外屋设有道具箱、床和书架。道具箱用来存放装备和道具，通过购买“收纳上手・技の书”和“收纳上手・力の书”可以各将道具箱扩充一页；床的作用等同于记录点；而在书架前，玩家可以查看游戏中的各种情报，变换发型并可给幸运小猪更换服装。

2.猫婆婆 在猫婆婆处可以雇佣猫厨师在自家厨房烹调料理，随着玩家村长任务的渐渐升级，最多可雇佣5只。只雇佣1名猫厨师是完全免费的，超过2只的话就会向玩家收取雇佣金。当玩家已经雇佣了5只猫后，如果想再雇佣新的猫厨师，就必须狠下心将之前雇佣的猫解雇。

3.波凯农场 在此可收集各种消耗品以及装备素材，后文会对此进行详细介绍。每次在农场中收集的道具都有一定的限额，如果玩家想再次采取，就必须先完成一次任务后再度前来。比较特殊的是，渡口边的探宝猫人不能通过简单的采集任务刷新。

4.农场看守人 玩家通过任务赚取了波凯点数（pts）后，可以利用pts跟他购买相应的农场设施与重要道具。

5.装备店 男店员可提供武器、防具和装饰品的加工服务，需要玩家同时提供素材和资金；而旁边的猫则直接出售武器，玩家直接用钱购买即可，不过这些武器和防具都相当初级。随着玩家任务的进行，通过狩猎各种怪物获得了更多的素材后，就能在此加工得到更好的装备。

6.道具店 购买各种狩猎常用道具，另外各种怪物的资料书也可在此购买。

7.村长 在此可接受专为单机准备的村长任务，难度分为1～6星六个级别。当玩家打完当前星级难度的关键任务后（列表在后文给出），就会出现红色字体的紧急任务，完成此任务后即可进入下一个星级难度。

8.行商婆婆 在此可购买道具。和专门的道具店不同，行商婆婆每次出售的道具种类都不固定，且相同道具的售价也比集会所和道具店里来得便宜。

9.集会所 接受集会所任务、探宝任务的场所。集会所任务共有1～8星8个难度，玩家可以独自完成，也可以通过联机与同伴协力完成。按□和×进入可分别玩到单机模式和联机模式。

10.训练所 提供基本的教学模式和限制条件下的特定任务。玩家在这里能够学习到游戏的进行方式、各种武器的基本操作；而完成其中的“个人演习”和“集团演习”还可获得特定称号。

武器攻略篇





大剑

能力	
攻击	S
防御	A
距离	B
速度	D

基本操作	
△	纵斩
△长按	蓄力斩，最多可进行三段蓄力。
○	横斩
△+○	挑刀
纳刀状态下移动中△	拔刀斩
纳刀状态下移动中△长按	拔刀蓄力斩
SELECT	脚踢

攻击类型　切断

推荐连技　拔刀斩→横斩→蓄力斩

推荐技能　砥石使用高速化、攻击力UP、见切り+2

虽一直是系列的老牌代表武器，大剑的人气却每况愈下。大剑的优点是上手简单，没有特别复杂的操作和技巧，并且单发攻击力超群。但操作越是简单，要用好就越是困难。缓慢的出刀速度和单招后的巨大硬直都制约着大剑的实用性，而在组队战中，大剑的横斩又很容易误伤到同伴，因此可以说是一件初学者向，却又进阶困难的武器。

大剑相比PS2版原作有所加强，即防御住风压、地震和龙吼后不会让斩味下降。攻击手段主要以速度较快的拔刀斩（纳刀状态下移动中△）为中心，命中后紧接其他后续攻击。近身纵斩命中怪物后，庞大的刀身往往能同时对大型飞龙的头和尾都产生攻击判定；横斩速度快、范围广，一般用于连续技或对付成群的小型怪物。蓄力斩的特点是威力巨大，不易弹刀，并且在蓄力过程中不会受到风压的影响，使用大剑对付BOSS时，尽量在砍中1～2刀后见好就收，之后以翻滚动作保持距离，将大剑纳鞘并伺机下一次攻击机会。

大剑进化表

（★符号表示可直接生产）

金属系

バスターソード
├バスターソード改
│├バスターブレイド
││├ブレイズブレイド★
│││├ブレイズブレイド改
││││├タクティクス
│││││└ストラテジー
││││└クロームレイザー
││││　└クロームデスレイザー
│││└フルミナントソード★
│││　└フルミナントブレイド
││└ソウルオブキャット
││　└カースオブキャット
││　　└キングオブキャット
│├ディフェンダー
││└センチネル
││　├バルバロイブレイド★
││　│└クリムゾンゴート
││　└ハルバード★
││　　└ジャッジメント
│└铁刀(太刀)
├蛇剑【白蛇】★
│└蛇剑【银牙】
│　├蛇剑【大蛇】
│　│└蛇剑【毒蛾】
│　│　└蛇剑【毒蛇】
│　└蛇剑【黄金牙】
└白猿剃(太刀)

金枪鱼系

レイトウマグロ
└レイトウ本マグロ

训练所系

クロオビブレイド
└タツジンブレイド

轰龙大剑系

ティガノアギト
└轰大剑【王虎】

黑刃系

ブラックブレイド
├ミラブレイド
└ミラアンセスブレイド

矿石系

カブレライトソード
├カブレライトソード改
│├アッパーブレイド
│└鬼剃刀(太刀)
├ブロンズホオピー★
│└ガオレンズホオピー
└ガーディアンソード(太刀)

锈块系

凄くさびた大剑
└さびた大剑
　├钢冰大剑
　│└钢冰大剑一改
　│　└ダオラ=デゲニダル
　└エンシェントプレート

太古块系

凄く风化した大剑
└风化した大剑
　├テスカブレイド
　│└キングテスカブレイド
　└エピタフプレート

杀龙系

ドラゴンキラー
└封龙剑【灭一门】
　└封龙剑【超灭一门】

骨刀系

ボーンブレイド
└ボーンブレイド改
　├ボーンスラッシャー
　│├ゴーレムブレイド★
　││└ゴーレムブレイド改
　││　├ヴァルキリーブレイド★
　││　│├ジークリンデ
　││　│├ティタルニア
　││　││└ブラッシュデイム
　││　│└スパルタカスブレイド
　││　│　├オベリオン
　││　│　│└ペイルカイザー
　││　│　└ジークムント
　││　└エクスキューション
　││　　├エクスキューション改
　││　　│└执行人の大斧
　││　　├アギト★
　││　　│├リュウノアギト
　││　　││├鬼金棒★
　││　　│││└大鬼金棒
　││　　││└真・龙ノ顎
　││　　│└ラスティクレイモア(太刀)
　││　　├召雷剑【麒麟】★
　││　　│└召雷剑【麒麟王】
　││　　└ダブルブロスソード
　││　　　└角龙剑ターリアラート
　│├フィンブレイド★
　││└水剑ガノトトス
　││　└苍剑ガノトトス
　││　　└苍刃剑ガノトトス
　│├ザンシュトウ【雏】
　││├ザンシュトウ【鸡】
　│││└ザンシュトウ【军鸡】
　││└セイリュウトウ【鸟】★
　││　└セイリュウトウ【狼】
　│└レッドウイング★
　│　├ブルーウィング
　│　│└煌剑リオレウス
　│　└炎剑リオレウス
　├レッドストライプ★
　│├レッドシザー
　││└グレートシザー
　││　├キリサキ
　││　└クラブカッター(太刀)
　│└ギザミブレイド
　│　└ブルークロウブレイド
　│　　└キリサキ
　└骨刀【狼牙】(太刀)

攻击类型 切断

太刀



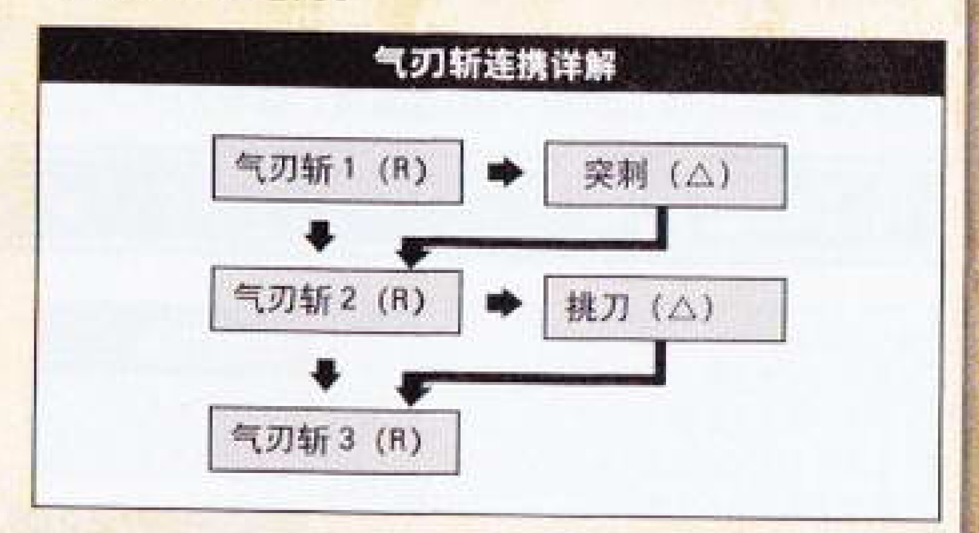
能力	
攻击	A
防御	D
距离	B
速度	B

基本操作	
△	踏前斩
踏前斩后△	纵斩
○	突刺
突刺后△	挑刀
△+○	后退斩
R	气刃斩1

推荐连技 气刃斩1→突刺→气刃斩2→挑刀→后退斩

推荐技能 砥石使用高速化、斩味+1

太刀是大剑的派生武器，拥有和大剑相当的攻击距离，但是移动和出刀速度都要快很多。由于不能防御，所以太刀一般采用经典的HIT&RUN式的游击打法。突刺的攻击力较弱，不过由于速度很快，所以可用作定位的第一击，继而后续其他连续技。练气槽是太刀的灵魂，可以通过攻击怪物蓄积，一旦停止攻击，该槽又会慢慢减少（蓄积到最大状态时例外）。在练气槽保持一定量的情况下按R可以发动气刃斩，如果练气槽的量足够，更可使出连续气刃斩的强力连携，破坏力惊人。所以如何通过走位在回避怪物攻击的同时并不断蓄积练气槽是太刀的使用重点。它的弱点在于容易弹刀，对付麒麟等怪物会显得比较吃力。



太刀进化表）

（★符号表示可直接生产）

铁刀系

铁刀
└铁刀【楔】
　├铁刀【神乐】
　│├斩破刀
　││└鬼斩破
　││　└鬼神斩破刀
　│└军刀★
　│　└军刀【狮子舞】
　│　　└军刀【狮子王】
　└ダークサイス★
　　├ダークトーメント★
　　│├クラブカッター★
　　││└ダイミョウカッター
　　│└镰威太刀
　　└クリムゾンサイス
　　　├ホワイトマンティス
　　　│└フロストリーパー
　　　└モノブロスサイス

雪狮子系

白猿剃★
└白猿剃改
　└白猿剃【ドド】
　　└白猿剃【ドドド】

双刃大刀系

ラスティクレイモア
└グラインドクレイモア
　└エクディシス

工会系

ガーディアンソード★
└インペリアルソード

轰龙系

ティガノタチ
└轰刀【虎彻】

龙木系

龙木ノ太刀
└龙木ノ太刀【神凭】

金狮子系

鬼剃刀★
└大鬼剃刀

FAMI通系

太刀扇【ガバス】

大长老系

大长老の胁差
└斩老刀【スサノオ】

霸龙系

霸刀タシエカムトルム

骨刀系

骨
└大骨
　├骨刀【狼牙】★
　│└骨刀【蛟牙】
　│　├骨刀【龙牙】
　│　│├天下无双刀
　│　││└天上天下无双刀
　│　│└龙刀【焰】★
　│　│　└龙刀【红莲】
　│　│　　└龙刀【胧火】
　│　├飞龙刀【红叶】★
　│　│└飞龙刀【朱】
　│　│　└飞龙刀【枫】
　│　└飞龙刀【青叶】★
　│　　└飞龙刀【翠】
　│　　　└飞龙刀【葵】
　└黑刀【零ノ型】
　　└黑刀【贰ノ型】
　　　└黑刀【参ノ型】

攻击类型 切断

片手剑







能力	
攻击	C
防御	A
距离	D
速度	A

基本操作	
△、△、△	连续斩
○	回旋斩
△+○	跳跃斩
纳刀状态下移动中△	跳跃斩
R+△	挑刀
R+□	拔刀状态下使用道具
跳跃斩后△	挑刀
回避后△	挑刀
防御攻击	R+○

推荐连技	跳跃斩→连续斩→回旋斩
推荐技能	オートガード、状态异常攻击强化、砥石使用高速化

片手剑的优点在于攻守兼备、动作灵活，虽然单发攻击力并不高，不过快速的连击很快就可以提升它的总攻击输出。在离怪物较远时，可以利用跳跃斩发动进攻，随后立刻接以连续斩。该类武器中很多都附带各种属性，很容易就能让怪物进入各种异常状态。片手剑相比其他武器的最大特点就是可以在拔刀状态下使用道具，操作为R+□。

片手剑进化表

（★符号表示可直接生产）

ボーンククリ
└ボーンククリ改
　├チーフククリ★
　│├クリムゾンクラブ★
　││└モノブロスクラブ
　││　├リベットクラブ★
　││　│├クギバット
　││　││├咒魂
　││　││├オステオンピック★
　││　│││└オステオンピック改
　││　│││　└金兽棍★
　││　│││　　└金兽棍【禁忌】
　││　││└メルトウォーリア(双剑)
　││　│└ブロスブロス(双剑)
　││　└紫电★
　││　　└紫电改
　││　　　├雷神剑キリン
　││　　　│└雷神宝剑キリン
　││　　　└双雷剑キリン
　│├スリープショテル
　││└ガノフィンショテル
　││　└ガノフィンスパイク
　││　　└ハイガノフィンスパイク
　│└レッドサーベル★
　│　├バーンエッジ
　│　│└イフリートマロウ
　│　├コロナ
　│　│└ゴールドマロウ
　│　├フレイムサイフォス
　│　│└豪剑アグニ
　│　└ツインフレイム(双剑)
　└ボーンシックル改(双剑)

训练所系

クロオビソード
└タツジンソード

忍者系

ニンジャソード
└ハイニンジャソード

轰龙系

レックスクロウ
└轰剑【虎眼】

猫系

ねこ?ぱんち
├メラルーツール
│├奇面族の毒蛇★
││└奇剑チャチャブー
│└メラルーガジェット
└にゃんにゃんぼう

宝剑系

朽ちた龙剑C
└封龙宝剑C

英雄剑

ヒーローブレイドC
├マスターブレイドC
└传说の双刃C(双剑)

煌龙系

煌龙剑

锈块系

凄くさびた小剑
└さびた小剑
　├钢冰剑
　│└钢冰剑一改
　│　└エストレモニダオラ
　└封龙剑【绝一门】

黑剑系

ブラックソード
├黑龙剑
├黑灭龙剑
└双龙剑(双剑)

独龙剑系

独龙剑【青鬼】
└独龙剑【苍鬼】←——→双龙剑【天地】(双剑)
（可循环）

猎人刀系

ハンターカリンガ
├ハンターカリンガ改★
│├アサシンカリンガ
││├ドスバイトダガー★
│││├ドスバイトダガー改★
││││├ドスファングダガー
││││└オデッセイ★
││││　├オデッセイ改
││││　│└オデッセイブレイド
││││　├サーペントバイト
││││　│└サーペントバイト改
││││　├工房试作品【锯斩り】(双剑)
││││　└ハリケーン(双剑)
│││├ツルギ【鸟】★
│││└ツルギ【狼】
│││└ランポスクロウズ(双剑)
││├サンダーベイン
│││└ライトニングベイン
│││　└雷神剑インドラ
││├ポイズンタバルジン
│││└アッパータバルジン
│││　└デッドリィタバルジン
││└包丁★
││　└铁人包丁
││　　└千年包丁
│├フロストエッジ★
││└フロストエッジ改
││　└ハイフロストエッジ
│└ツインダガー(双剑)
├ギアノスクロウズ(双剑)
└スネークバイト★
　└スネークバイト改
　　├ヴァイパーバイト
　　│└デスパライズ
　　└ハイドラバイト★
　　　└デッドリィポイズン
　　　　├プリンセスレイピア
　　　　│└プリンセスレイピア改
　　　　│　└クイーンレイピア
　　　　└フランベロジュ(双剑)



攻击类型 **切断**

双剑

能力	
攻击	A
防御	E
距离	D
速度	S

基本操作	
△、△、△	连续斩
○	回旋斩
△+○	斩拂
纳刀状态下移动中△	拔刀斩
斩拂后或回避后△	挑刀
R	鬼人化
鬼人化中△+○	乱舞

推荐连技	拔刀斩→连续斩→回旋斩→鬼人化→乱舞
推荐技能	砥石使用高速化、高级耳栓、ランナー

完全放弃防守，将攻击强化到极至的武器。武器的距离和攻击力皆跟片手剑类似，但攻击频率要高出很多。进入鬼人化后，更可以发动10连击的鬼人乱舞。另外，当双剑进入鬼人化，或斩拂、拔刀斩后，都会进入超级装甲状态，此时不受风压影响，同时就算受到攻击手上的攻击也不会停止。双剑的使用者往往需要携带强走药和大量的砥石来应付自身的消耗，同时对回复道具的依赖也比较大，是颇为上级者向的武器。

双剑进化表

（★符号表示可直接生产）

矿石双刀系

- ツインダガー
  - ツインダガー改
    - デュアルトマホーク
      - オーダーレイピア★
        - ホーリーセーバー
          - ギルドナイトセーバー
          - ニンジャソード(片手剑)
      - デュアルトマホーク改
    - インセクトオーダー
      - インセクトオーダー改
        - インセクトスライサー
    - 食いしん坊セット★
      - シエロツール
      - 双剑ニールイタメール

白速龙系

- ギアノスクロウズ
  - ギアノスクロウズ改
    - ランボスクロウズ
      - ランボスクロウズ改★
        - ハイランボスクロウズ
    - アンフィスバエナ

骨双刀系

- ボーンシックル
  - ボーンシックル改
    - チーフシックル
      - ブレイドエッジ★
        - ブレイドエッジ改
          - ヤツザキ
      - ガノカットラス
        - ガノカットラス改
      - クックツインズ★
        - クックツインズ改
          - 双刃イャンクック
        - テッセン【鸟】★
          - テッセン【狼】
        - ピンクポンポン
          - ピンクポンポン改
            - ファンキーポンポン

FAMI通系

- 双铁扇【ガバス】

黑白猫系列

- アイルー君メラルー君

轰龙双系

- レックスライサー
  - 轰爪【虎血】

炎双系

- ツインフレイム
  - ツインハイフレイム
    - 双剑リュウノツガイ
      - ゲキリュウノツガイ

麒麟系

- 双雷剑キリン

太古块系

- 凄く风化した双剑
  - 风化した双剑
    - ハイツインダガー
      - 双影剑
    - 封龙剑【超绝一门】

龙双系

- 双焰
  - 红莲双刃
  - 独龙剑【青鬼】(片手剑)

工房系

- 工房试作品【锯斩り】
  - 正式采用机械锯
    - 改良型机械锯

毒双系

- メルトウォーリア
  - メルトウォーリア改

霞龙双系

- フランベロジュ
  - 双剑オオナズチ

双龙剑系

- 双龙剑
  - 双龙剑【极】
    - 双龙剑【天地】

霸龙双系

- 霸爪アムルカムトルム

角龙系

- ブロスブロス
  - ブロスブロス改

镰双系

- ハリケーン
  - サイクロン




大锤

攻击类型 打击

基本操作	
△、△、△	纵向连打
○	横挥
R	蓄力小攻击
R按住2～3秒松开	蓄力中攻击
R按住3秒以上松开	蓄力大攻击
R按住3秒以上并在移动中松开	回转攻击
纳刀状态下移动中△	跑动攻击



能力	
攻击	S
防御	E
距离	D
速度	B

与双剑一样，大锤也是完全舍弃防御，突出攻击的武器，不同的是大锤更加在意一击之下的威力。使用大锤的基本思想是用连续的纵向连打攻击怪物的头部使之眩晕，并在跑动中蓄力，待怪物露出破绽后进行攻击。蓄力除了能够发动强力的攻击外，还附带无视风压的特殊效果，可以截击下落中的飞龙。

推荐连技 蓄力中攻击→蓄力小攻击→回转攻击

推荐技能 高级耳栓、はらへり半减、ランナー

大锤进化表

（★符号表示可直接生产）

骨块系

```
骨块
├大骨块
│└グレイトフルハム
│　└ハムオブハムズ
├サイクロプスハンマー★
│├アトラスハンマー
││├クックジョー★
│││├クックピック★
││││└坚骨槌★
││││　├坚骨槌改
││││　│└ツインブロスハンマー
││││　│　└角龙槌カオスレンダー
││││　└ロブスタンプ
││││　　└キングロブスタンプ
│││├スイ【鸟】★
││││└スイ【狼】
│││├ダイナミックジョー
││││└バイオレンスジョー
│││└ヴェノムモンスター
│││　└デスヴェノムハンマー
││├ジェイルハンマー
│││└バインドキューブ
││└フルフルホルン（狩猎笛）
│├スカルクラッシュ
││└スカルクラッシュ改
││　├ブロステイル★
││　│└破槌シャッター
││　├龙头盖棍★
││　│├バサルブロウ
││　││└バサルバッシュ
││　│└エンシェントレリック
││　└ソニックビードロー（狩猎笛）
│├コーンヘッドハンマー
││└コーンヘッドハンマ改
││　└グレートコーン
│└ボーンホルン（狩猎笛）
├ブルハンマー★
│└ブルヘッドハンマー
│　└ブルタスクハンマー
└ギアノスバルーン（狩猎笛）
```

锈块系

```
凄くさびた槌
└さびた槌
　├ジェイダイトメイス★
　│└ジェイドメイス
　│　└ナナ＝トリ
　└ブレス・コア
```

训练所系

```
クロオビハンマー
└タッジンハンマー
```

龙坏系

```
ドラゴンデストロイ
└ドラゴンブレイカー
　└龙坏棍
```

太古块系

```
凄く风化した槌
└风化した槌
　├钢冰棍
　│└コロサル＝ダオラ
　└バルセイト・コア
```

玩具熊系

```
ポリタン
└ポリタンG
```

仙人掌系

```
さぼてんハンマー
└グリーンモンスター
```

美洲蟹锤系

```
アメザリハンマー
```

猫系

```
しろねこスタンプ
├くろねこスタンプ
│├くろねこハンマー
│└きんねこハンマー★
├おやすみベア★
└しろねこハンマー
```

黑锤系

```
ブラックハンマー
├ミラバスター
└ミラアンセスバスター
```

轰龙锤系

```
ストライプストライク
└轰锤【虎丸】
```

战争系

```
ウォーハンマー
└ウォーハンマー改★
　├ウォーメイス
　│├アイアインストライク★
　││├アイアインストライク改★
　│││└アンヴィルハンマー
　│││　├激槌オンスロート
　│││　├ウォースタンプ
　│││　│└ウォーバッシュ
　│││　├ブロンズベル（狩猎笛）
　│││　├サクラノリコーダー（狩猎笛）
　│││　└鬼铁★
　│││　　├大鬼铁
　│││　　│├鬼铁丸
　│││　　│└アイアンインパクト
　│││　　└テッケン
　│││　　　└エンシェントブロウ
　││└工房试作品ガンハンマ★
　││　└デッドリボルバー
　││　　└正式采用机械槌
　│├イカリハンマー
　││└イカリハンマー改
　││　└イカリクラッシャー
　│├黑锅【好吃】
　││├银锅【喜】
　│││└银锅【喜喜】
　││└黑锅【真好吃】
　│├ボーンアクス
　││└ブロードボーンアクス
　││　└グレートボーンアクス
　│└メタルバグパイプ（狩猎笛）
　└スパイクハンマー
　　└スパイクハンマー改
　　　├クリスタルロック
　　　│└クリスタルノヴァ
　　　│　├ギガントハンマー
　　　│　│└タイタンハンマー
　　　│　└グレートノヴァ
　　　├シェルハンマー★
　　　│└グラビイトンハンマー
　　　│　├溶解槌
　　　│　│└溶解槌【炼狱】
　　　│　└アルドクレイター
　　　└ガンズ＝ロック（狩猎笛）
```

攻击类型 **打击**



狩  
狩猎笛

能力	
攻击	B
防御	D
距离	B
速度	C

推荐连技 扣击→回避

推荐技能 高级耳栓、笛吹き名人

单发攻击力和大锤相当，但是连续性较差，总的攻击输出不能令人满意。不过狩猎笛的最大魅力在于其可以通过不同音色的组合演奏出不同的乐谱，从而为自己和队友附加各种效果。比起单人讨伐，狩猎笛使用者更适合组队战，是最好的牧师人选。当然出于平衡性考虑，狩猎笛只能对处于同一区的队员产生效果。

基本操作	
△	从右至左挥动攻击
滑杆左＋△	从左至右挥动攻击
○	笛柄攻击
△＋○	叩击
拔刀时R	进入演奏状态
演奏时R	演奏终了
演奏时□或○	音色1
演奏时△	音色2
演奏时△＋○或攻击时R	音色3

乐谱一览

单人系

效果	乐谱
移动速度加快	♪→♪或♪→♪
弹刀减少	♪→♪后♪→♪
	♪→♪后♪→♪
千里眼	♪→♪→♪

小组系

效果	乐谱
攻击力强化【小】	♪→♪
攻击力强化【大】	♪→♪→♪
防御力强化【小】	♪→♪
防御力强化【大】	♪→♪→♪
	♪→♪→♪→♪
体力增加【小】	♪→♪→♪
体力增加【中】	♪→♪→♪
体力增加【大】	♪→♪→♪→♪
风压轻减	♪→♪→♪
风压无效	♪→♪→♪
	♪→♪→♪
风压完全无效	♪→♪→♪→♪
强走效果【小】	♪→♪
强走效果【大】	♪→♪→♪
体力回复【小】	♪→♪
体力回复【中】	♪→♪→♪
体力回复【大】	♪→♪→♪→♪
体力回复【小】＆解毒	♪→♪
体力回复【中】＆解毒	♪→♪→♪→♪
体力回复【中】＆消臭	♪→♪→♪
回复速度上升【小】	♪→♪→♪
回复速度上升【大】	♪→♪→♪→♪
听觉保护【小】	♪→♪→♪
听觉保护【大】	♪→♪→♪→♪
寒冷无效＆耐雪	♪→♪→♪
炎热无效	♪→♪→♪
气绝无效	♪→♪→♪
麻痹无效	♪→♪→♪
耐震	♪→♪→♪
属性攻击强化	♪→♪→♪→♪
火耐性强化【小】	♪→♪
火耐性强化【大】	♪→♪→♪
水耐性强化【小】	♪→♪→♪
水耐性强化【大】	♪→♪→♪→♪
雷耐性强化【小】	♪→♪→♪
雷耐性强化【大】	♪→♪→♪
冰耐性强化【小】	♪→♪→♪
	♪→♪→♪
冰耐性强化【大】	♪→♪→♪
	♪→♪→♪
龙耐性强化【小】	♪→♪
龙耐性强化【大】	♪→♪→♪
精灵王の加护	♪→♪→♪→♪

狩猎笛进化表

（★符号表示可直接生产）

骨笛系

骨笛★
├ボーンホルン★
│├ウラナイオカリナ★
││└ウラナイオカリナ改
││　└マジナイオカリナ
│└ボーンホルン改
└ウォードラム★
　└ウォードラム改★
　　└ウォーボンゴ★
　　　└ウォーコンガ

矿石笛系

メタルバグパイプ★
└グレートバグパイプ

砦蟹笛系

ブロンズベル★
└ガオレンズベル

樱火龙笛系

サクラノリコーダー★
└サクラノリコーダー改
　└ゴルトリコーダー

岩龙笛系

ガンズ＝ロック★
└ガンズ＝ロックII
　└ヴォルカニックロック

白速龙笛系

ギアノスバルーン★
└ギアノスバルーン改
　└ドスギアバルーン

电龙笛系

フルフルホルン★
└フルフルホルン改
　├ブラッドホルン
　│└ブラッドフルート
　└フルフルフルート

昆虫笛系

ソニックビードロー★
└ソニックビードロー改
　└クイーンビードロー

轰龙笛系

ストライプドラゴング
└轰鼓【虎钟】

龙木笛系

龙木ノ笛
└龙木ノ笛【宿神】

霸龙笛系

霸笛ハウカムトルム



攻击类型 切断&打击

长枪

基本操作	
△	中段刺
○	上段刺
△+○	突进
突进中△	突进停止
纳刀状态下移动中△	移动攻击
防御中△或○	防御攻击

能力	
攻击	B
防御	S
距离	A
速度	D

长枪拥有全武器中最高的防御性能，攻击距离长且攻击力不俗，但使用长枪的角色移动非常缓慢，初上手不容易习惯。长枪的弱点在于攻击范围小，不利于面对成群的敌人。同时拥有切断和打击两种特性的长枪在战斗时会根据敌人的肉质自行选择效果较好的一类攻击，不过对于打击类的攻击，系统会自行给予70%左右的伤害修正。此外，可以持枪状态中的×键配合方向键来调整自己的位置，便于锁定BOSS的弱点集中攻击。

推荐连技 移动攻击→中（上）段突刺→×

推荐技能 ガード性能+1、はらへり半減

长枪进化表

（★符号表示可直接生产）

马桶枪系

- バキュームスティック
  - ハイパーバキューム

锈块系

- 凄くさびた枪
  - さびた枪
    - 钢冰枪
      - 钢冰枪一改
        - テリオスニダオラ
    - アンドレイヤー

土著枪系

- ネイティブスピア
  - プライマルスピア

太古块系

- 凄く风化した枪
  - 风化した枪
    - テオニハウル
      - テオニロア
    - マテンロウ

训练所系

- クロオビランス
  - タッジンランス

轰龙枪系

- ティガスティンガー
  - 轰枪【独虎】

黑枪系

- ブラックランス
  - 黑龙枪
  - 黑灭龙枪

封龙枪系

- バーミリオンリム
  - ドラゴニックリム
    - 封龙枪【刹那】

金属系

- アイアンランス
  - アイアンランス改★
    - スティールランス
      - パラディンランス★
        - ランパート
          - 击龙枪【阿】★
            - 击龙枪【吽】
          - ナイトランス★
            - ナイトスクウィード
              - バベル
            - アクアンスピア★
              - アクアンスピア改
                - エメラルドスピア
            - 龙骑枪ゲイボルグ
              - 龙骑枪ゲイボルガ
          - ガトリングランス★
            - ガトリングランス改
              - 正式采用机械枪
          - 蛇枪【ナーガ】★
            - 蛇枪【ヴリトラ】
      - エストック
        - ヴァルハラ
    - ボーンジャベリン
      - スパイクスピア
        - シーブソングスピア★
          - レクイエムスピア
        - パラライザー
          - ヴェノムランス★
            - ヴェノムスクウィード
              - 豪枪グラビモス
                - 激枪グラビモス
              - 黑枪グラビモス
                - 漆黑枪グラビモス
          - 雷枪【イカズチ】★
            - 雷枪【タケミカズチ】
          - トライデント
  - アイアンガンランス(铳)
  - スノウギア(铳)

骨系

- ロングホーン
  - ロングホーン改
    - ロングタスク★
      - バルバロイタスク★
        - オーガーランス★
          - ハードボーンランス★
            - ハードボーンランス改
              - 鬼枪ラージャン★
                - 大鬼枪ラージャン
              - バーバルアンタスク
          - ダイオーガー
        - ホウテンゲキ【鸟】★
          - ホウテンゲキ【狼】
      - クリムゾンホーン★
        - ブロスホーン
          - 角枪ディアブロス
            - ブラックテンペスト
        - グラシアルブロス
          - ホワイトディザスター
        - クリムゾンブロス
      - ボーンクロウランス★
        - ボーンクロウランス改
          - ツキサシ
          - シザーガンランス(铳)
      - ブレイドスティンガー
        - ギザミスティンガー
          - ツキサシ
    - ダークランス
      - ダークスクウィード
        - ダーク
    - 大骨铳枪(铳)
  - ワイルドボーランス★
    - ワイルドボーランス改
      - レッドテイル★
        - ブルーテイル
          - ブループロミネンス
        - プロミネンスピラー
      - 猛枪ドスファンゴ
    - フレグランス★
      - フレグランス改
        - ノーブルフレグランス

攻击类型 切断



铳枪

基本操作	
△	前方突刺
△+○	挑枪
挑枪后△	上方突刺
纳刀状态下移动中△	移动攻击
防御中△	防御突刺
防御中○	装填弹药
○	铳击
防御中△+○	龙击炮

能力	
攻击	B
防御	S
距离	A
速度	D

推荐连技	挑枪→上方突刺→上方突刺→铳击
推荐技能	砥石使用高速化、アイテム使用强化

铳枪拥有和长枪等同的防御力，同时也能用铳筒使出铳击和威力绝大的龙击炮。相比PS2版原作，《MHP2》中的龙击炮威力上调，冷却时间也相应变长。铳枪的物理攻击效果逊于长枪，要发挥其真正威力，就必须熟练掌握铳击。根据铳枪的种类不同，铳击的攻击方式和攻击等级也各有差别。铳击的攻击方式分为通常、扩散和放射三种，而每种攻击方式都有三个等级，这些都是由铳枪本身决定的，玩家无法做出更改。其中，通常型铳枪可装填5发弹药，威力较弱；扩散为2发，射程较短，但威力很不错；放射为3发，威力平均，但射程和攻击范围都很不错，比较好用，缺点在于对斩味的消耗量很大。此外龙击炮的性能与铳击类型无关。

铳枪进化表

（★符号表示可直接生产）

铁铳系

- アイアンガンランス★
  - └アイアンガンランス改
    - └スティールガンランス
      - ├讨伐队正式铳枪★
        - ├近卫队正式铳枪
          - └シルバールーク
            - └ガンチャリオット
        - └ナナ=ハウル★
          - └ナナ=ロア
            - └ナナ=フレア
      - └ホワイトガンランス
        - └ホワイトキャノン
          - └ブラックキャノン
            - └ブラックゴアキャノン

骨铳系

- 骨铳枪
  - └大骨铳枪
    - ├龙骨铳枪
      - └ヘルスティング★
        - └ヘルスティング改
          - └ヘルスティンガー
    - └アベレージヒッター★
      - └グランドスラム
        - └ハードヒッター
          - └ビッグスラッガー

白速龙铳系

- スノウギア
  - └スノウギア=セカンド
    - ├マリンフィッシャー★
      - └ディープフィッシャー
        - └ディープオーシャン
          - └海王枪リヴァイアサン
    - ├シザーガンランス★
      - └シザーキャノン
    - └スノウギア=ドライブ

轰龙铳系

- ティガバースト
  - └轰龙枪【虎炮】

龙木铳系

- 龙木ノ枪
  - └龙木ノ枪【金刚】

霸龙铳系

- 霸铳枪アベカムトルム

攻击类型 弹系统、打击（近身）



推荐技能	轻弩：高级耳栓、状态异常攻击强化、自动マーキング 重弩：装填速度＋1、最大数弹生产、通常弹、连射矢威力UP

轻弩能力	
攻击	C
防御	D
距离	S
速度	B

重弩能力	
攻击	A
防御	C
距离	S
速度	D

基本操作	
△	弹药装填
○	发射
△＋○	近身攻击
R	主视点
收弩状态下移动中R＋△＋○	弹药装填
L＋十字键	简易瞄准
L＋△或×	弹药选择

弩分为轻弩和重弩两种。轻弩的攻击力低，机动性强，可以装填的弹药种类也异常丰富，使得它是一把出色的支援武器。装备重弩的猎人移动比较缓慢，可用的弹药种类也非常少，但是攻击力要远高于前者。弩的强化方式不同于其他武器，没有武器进化路线，强化弩的方法是对弩的本身进行5段改造或添加各种附件，效果如下：

名称	效果	作用
レベルアップ	提升等级	使弩的攻击力增加。
スゴープ取り付け	安装狙击镜	使得主视点可调整放大倍率。
ロングバレ取り付け（轻弩专用）	安装加强枪管	提升子弹的初速度，也能修正弹道的偏差。
サイレンサー取り付け（轻弩专用）	安装消音管	能够减少怪物对自己的厌恶值，不易受到怪物攻击，无法与加强枪管同时安装。
パワーバレ取り付け（重弩专用）	安装威力枪管	提升重弩的攻击力，并增加武器倍率与命中精度。
シールド取り付け（重弩专用）	安装护盾	在攻击预备状态下可自动防御来自前方的攻击，性能与片手剑相当，不能与威力枪管不同安装。



攻击类型　弹系统（射击）、切断＆打击（近身）

能力	
攻击	C
防御	C
距离	S
速度	B

基本操作	
△	射箭
△长按	拉弓蓄力
○	近身攻击
△＋○	装备各种效果的瓶
R长按	进入瞄准状态

推荐技能　ランナー、连射、装填数UP、高级耳栓

作为新武器里惟一的远程武器，弓的安全性和机动性都是拔群的。虽然原始攻击力较低，但配合上蓄力射击和各种特效的瓶，可让战斗能力上升到全新的层次。由于在回避怪物攻击的同时也能拉弓蓄力，所以对于弓而言，整场战斗几乎不会因为回避而带来任何攻击力上的损失，不过也因此对耐力槽的损耗相当之快，这点可以用强走药补足。跟同为远程武器的弩相比，弓不存在装填弹药的问题，能保持较高的攻击频率。作为弓的使用者，尽早学会R键的快速瞄准是必修的课题。

在普通状态下，弓的蓄力只能进行到第三阶段，如果玩家的装备附带“装填数UP”的技能，就可以发动更为强大的第四阶段蓄力。弓箭的射击方式有连射、扩散、贯通三种，性能如下：

连射	复数支箭攻击敌人一点的攻击方式，对BOSS战非常有效。
扩散	放射状地射出扇形的复数支箭，对于玩家的瞄准要求不高，配合状态异常的瓶会有不错的效果。
贯通	射出可以贯穿怪物身体的一支箭，能产生多段的判定。对于身体较长的怪物，贯通的攻击效果不亚于连射，但对玩家的瞄准水平要求较高。

弓能够装备4种辅助药瓶（ビン），将其涂在箭头上能产生各种效果。			
名称	效果	携带数	调和方法
强击ビン	攻击力上升为1.5倍	50	ニトロダケ＋空ビン
毒ビン	让怪物进入中毒状态	20	毒テングダケ＋空ビン
睡眠ビン	让怪物进入睡眠状态	20	ネムリ草＋空ビン
麻痹ビン	让怪物陷入麻痹状态	20	マヒダケ＋空ビン

弓进化表

（★符号表示可直接生产）

猎人系

ハンターボウⅠ
└ハンターボウⅡ★
　└ハンターボウⅢ★
　　└ハンターボウⅣ
　　　└パワーハンターボウⅠ★
　　　　└パワーハンターボウⅡ
　　　　　└パワーハンターボウⅢ

桃毛兽系

ワイルドボウⅠ
└ワイルドボウⅡ★
　└ワイルドボウⅢ★
　　└ワイルドボウⅣ
　　　└パワーワイルドボウⅠ★
　　　　└パワーワイルドボウⅡ

雪狮子系

ニクスファーボウⅠ
└ニクスファーボウⅡ
　└ニクスファーボウⅢ★
　　└ニクスファーボウⅣ
　　　└ゲラキファーボウ

怪鸟弓系

鸟币弓Ⅰ
└鸟币弓Ⅱ
　└鸟币弓Ⅲ
　　└青鸟币弓★

盾蟹弓系

オオバサミⅠ
└オオバサミⅡ
　└オオバサミⅢ
　　└オオバサミⅣ★

雌火龙系

クイーンブラスターⅠ
└クイーンブラスターⅡ
　├ハートショットボウⅠ★
　│└ハートショットボウⅡ
　└クイーンブラスターⅢ★

雄火龙系

プロミネンスボウⅠ
└プロミネンスボウⅡ
　└プロミネンスボウⅢ

勇气与希望系

勇气と希望の凄弓Ⅰ
└勇气と希望の凄弓Ⅱ

音波系

ソニックボウⅠ
└ソニックボウⅡ
　└ソニックボウⅢ★

角龙弓系

ブロスホーンボウⅠ
└ブロスホーンボウⅡ

轰龙弓系

ティガアローⅠ
└ティガアローⅡ
　└轰弓【虎髯】★

龙弓老山龙系

龙弓【国崩】
└龙弓【山崩】

琴系

龙头琴

龙弓龙木系

龙弓【轮】
└龙弓【日轮】

歼灭与破坏系

歼灭と破坏の刚弓

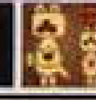
胜利与光荣系

胜利と荣光の勇弓

霸龙弓系

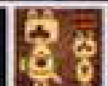
霸弓レラカムトルム

存取道具更为便捷，连续作战能力up!



纵览村中所有施设，可发现存取道具的地方多达五处！除了自家的道具箱外，猫人厨房、波凯农场、集会所和训练所“初心者练习”的“アイテム整理”选项都可以便捷地存取道具。当然，这五处存取点共用一个箱子，并且只有自家道具箱可以更换装备。

波凯点数（ポッケポイント）



由于波凯点数密切关系到农场里能够获得的素材数量与质量，所以早期获取农场点相当之重要。即便玩家将农场设施完全建设完毕，探宝猫人那里也是一个无底洞。获得波凯点数有如下三种方法：

a.精算道具（精算アイテム）

从任务地图中搜寻各种精算道具，如黄金のかけら、雪山草、燃石炭、特产キノコ等，或者搬运火药岩、灰水晶的原石、フルフルベビー至营地的纳品箱也可。推荐初期在村长5星任务“皇妃座すは炎の宫殿”搬运6区中间的火药岩，一块可折换3000pts，配合上搬运达人和采取＋1的两个技能（这两个技能获得的方法也很简单，跟武器店的猫人购买初级装备即可配出），20分钟获得15000左右的pts完全不成问题。从理论上说任何火山地形的任务里都可搬运火药岩，之所以选择这关，关键在于本任务中没有一个杂兵。而只要玩家没有获得炎妃龙的出场动画，炎妃就会一直待在8区不作任何移动。后期可以戴上黄金级的镐和虫网到集会所6星以上任务的地图中采取黄金の块、严选キノコ等珍贵精算道具。

b.探宝任务

完成探宝任务后，可以将过关点数的5%加算为自己的波凯点数，如果是双人协力完成则每人获得2.5%。

c.训练所

获得相当于过关点数10%的pts。

装备

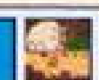




从武器店可以加工或购买各式武器和防具。由于直接购买的装备性能很差，所以装备主要还是通过加工获得。游戏初期，玩家可以加工的装备数量非常少，当玩家通过狩猎获得新的关键素材后，武器店中就会多出新的生产可能的装备名，这些装备名带有“！”符号。玩家将光标移到想要制作的装备名上按下R键，就可以查看加工该装备还有哪些欠缺素材。

区域地图及采集点一览

雪山

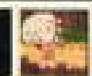


区域名	采集类别	可采集物品
区域1 （采取3、虫1、钓1）	采取	药草、カラの实、ネンチャク草、钓りミミズ、钓りカエル
	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト（精）
	钓鱼	キレアジ、小金鱼、サシミウオ、バクレツアロワナ、はじけイワシ、バクレツアロワナ、眠鱼
区域2 （采取2、虫1、采掘1）	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト（精）
	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト（精）
	采掘	砥石、圆盘石、铁矿石、マカライト矿石
区域3 （采取3、采掘1）	采取	アオキノコ、カラ骨（小）、なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、マヒダケ、肉食龙の卵（精）
	采掘	冰结晶、砥石、圆盘石、石ころ、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域4 （采取2、采掘2）	采取	石ころ、ハチミツ、冰结晶、虫の死骸、雪山草（精）
	采掘	冰结晶、砥石、石ころ、铁矿石、黄金石のかけら（精）
区域5 （采取3、采掘1）	采取	カラの实、カラの骨（小）、ネンチャク草、ペイントの实、棒状の骨、落阳草、雪山草（精）
	采掘	冰结晶、砥石、石ころ、铁矿石、黄金石のかけら（精）
区域6 （采取3、采掘1）	采取	石ころ、カラの实、砥石、忍耐の种、ネンチャク草、药草、雪山草（精）
	采掘	冰结晶、砥石、圆盘石、石ころ、黄金石のかけら（精）
区域7（采取4）	采取	采取 石、携带食料、千里眼の药、砥石、投げナイフ、ネット、ネムリ草、ペイントボール、药草、雪山草（精）
区域8 （采取3、采掘1）	采取	石ころ、朽ちた龙鳞（精）、砥石、ネムリ草、药草、落阳草、雪山草（精）
	采掘	石ころ、圆盘石、冰结晶、マカライト矿石、フルフルベビー（精）、朽ちた龙鳞（精）

★代表山菜爷爷
绿色：采取
灰色：采掘
蓝色：钓鱼
红色：捕虫

8 7 6 5 3 4 2 1

密林



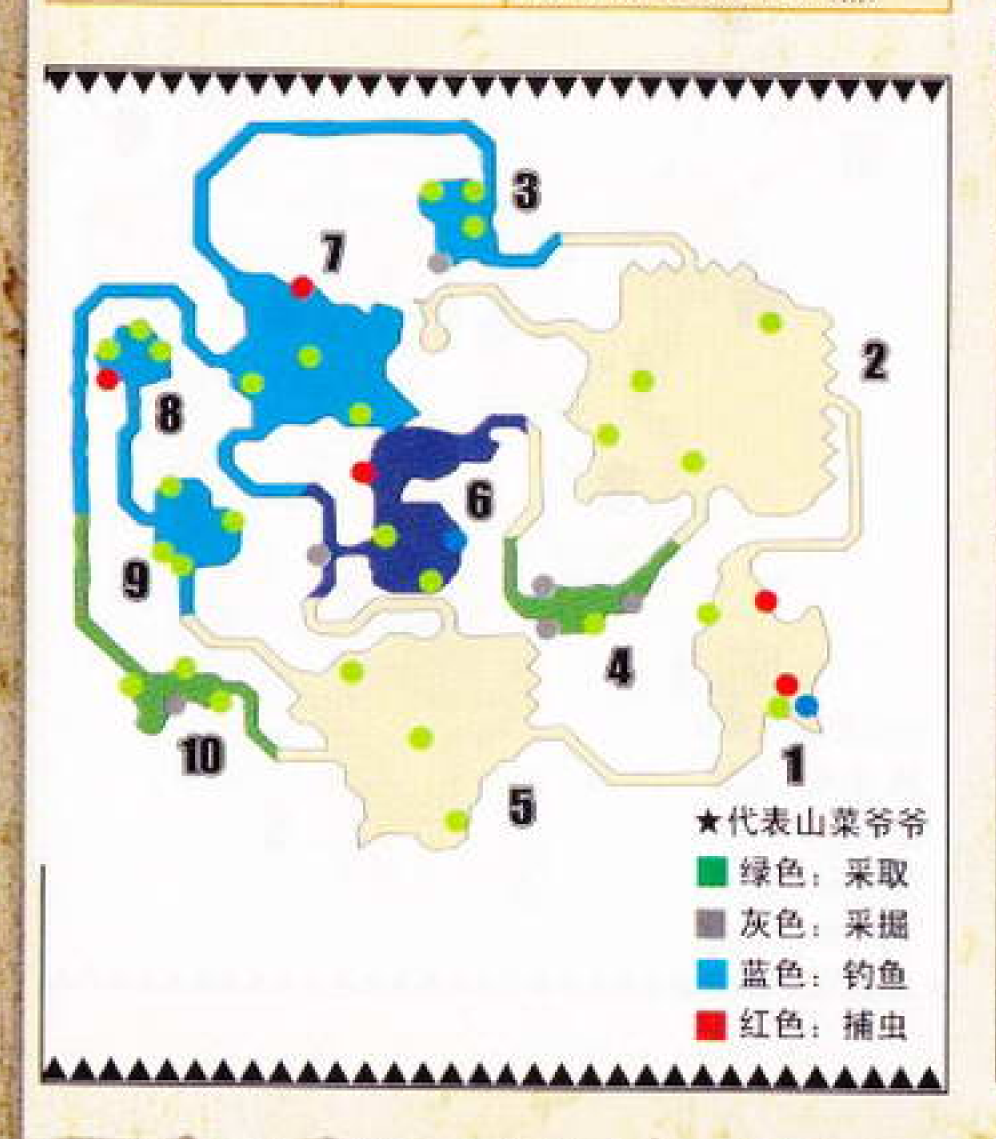
区域名	采集类别	可采集物品
营地 （采取1、钓1）	采取	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸
	钓鱼	サシミウオ、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、大食いマグロ、キレアジ
区域1 （采取3、采掘1）	采取	アオキノコ、ツタの叶、クモの巢、ドキドキノコ 、ニトロダケ、マヒダケ 、特产キノコ
	采掘	石ころ、砥石、大地の结晶、铁矿石、黄金石のかけら（精）
区域2 （采取3、虫1）	采取	アオキノコ、カラの实、ドキドキノコ、ネンチャク草、ハリの实、ペイントの实、药草、特产キノコ
	捕虫	钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、ロイヤルカブト（精）
区域3 （采取2、采掘1、虫1、钓1）	采取	怪鸟の鳞、钓りカエル、钓りミミズ 、ハチミツ、虫の死骸
	采掘	石ころ、大地の结晶、砥石、铁矿石、黄金石のかけら（精）
	捕虫	セッチャクロアリ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト（精）
	钓鱼	鱼龙
区域4 （采取3、采掘1、钓1）	采取	カラの实、黑真珠、ペイントの实、虫の死骸、药草、落阳草、きれいな贝壳（精）
	采掘	石ころ、圆盘石、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
	钓鱼	鱼龙
区域5（采取4）	采取	アオキノコ、トウガラシ、ドキドキノコ、ネンチャク草、ハリの实、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ（精）
区域6（采取4）	采取	アオキノコ、カラの实、カラの骨（小）、ドキドキノコ、なぞの头骨、ネンチャク草、落阳草、棒状の骨、特产キノコ（精）
区域7	采取	カラの骨（小）、なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨、龙骨（小）、肉食龙の卵（精）



（采取2、采掘2）	采掘	石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域8（采取3、采掘1）	采取	怪鸟の鳞、カラの骨（小）、なぞの骨、棒状の骨、はじけクルミ、飞龙のフン、棒状の骨、モンスターのフン、龙骨（小）、飞龙の卵（精）
	采掘	水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域9（采取3、采掘1、钓1）	采取	アオキノコ、怪鸟の鳞、ドキドキノコ、ニトロダケ、ハチミツ、虫の死骸、特产キノコ（精）
	采掘	圆盘石、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
	钓鱼	大食いマグロ、カクサンデメキン、サシミウオ、小金鱼、はじけクルミ、ハリマクロ、ハレシアロワナ、眠鱼、黄金鱼（精）
区域10	采取	石ころ、怪鸟の鳞、クモの巢、黑真珠、トウカラス、ニトロダケ、きれいな贝壳（精）、特产キノコ（精）

沙漠

区域名	采集类别	可采集物品
区域1（采取2、虫2、钓1）	采取	石ころ、怪力の种、カクサンの实、カラの 实、ウガラシ
	捕虫	キラビートル、セッチヤクロアリ、钓りバッタ 、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト （精）
	钓鱼	大食いマグロ、キレアジ 、サシミウオ 、はじけイワシ 、ハレッアロワナ、黄金鱼（精）
区域2（采取4）	采取	赤の种、怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、サボテンの花、トウガラジ、虫の死骸、热带イチゴ （精）
区域3（采取3、采掘1）	采取	怪力の种、カクサンの实、カラの实、钓りカエル 、钓りミミス、ネンチヤク草 、绿の种、药草
	采掘	石ころ、大地の结晶、铁矿石、砥石、黄金石のかけら（精）



区域4（采取1、采掘3）	采取	怪鸟の鳞、はじけクルミ 、飞龙のフン 、モンスタのフン
	采掘	石ころ 、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域5（采取4）	采取	赤の种、火药草、サボテンの花、トウガラジ、绿の种、虫の死骸、药草、热带イチゴ （精）
区域6（采取2、采掘1、虫1、钓1）	采取	石ころ 、怪力の种、ハリの实 、マタタビ、マンドラゴラ
	采掘	石ころ 、大地の结晶 、铁矿石、冰结晶、黄金石のかけら （精）
	捕虫	キラビートル、セッチヤクロアリ、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト（精）
	钓鱼	はじけイワシ 、ハリマグロ 、ハレッアロワナ、黄金鱼（精）
区域7（采取3、虫1、钓1）	采取	石ころ、カクサンの实、トウガラジ、ネンチヤク草、绿の种、药草、落阳草
	捕虫	钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト（精）
	钓鱼	大食いマグロ、サシミウオ、小金鱼、ハレッアロワナ、眠鱼
区域8（采取3、虫1）	采取	赤の种、大タル、カラの实、小タル、こやし玉、サボテンの花、タルの盖、投げナイフ、なぞの头骨、爆药、ボロピッケル、热带イチゴ（精）
	捕虫	セッチヤクロアリ、钓りバッタ、にが虫、光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト（精）
区域9（采取4）	采取	赤の种、石ころ、カクサンの实、カラの实、サボテンの花、トウガラジ、カラの实、ペイントの实、虫の死骸、落阳草
区域10（采取3、采掘1）	采取	怪鸟の鳞、カラ骨（小）、なぞの骨、なぞの头骨 、はじけクルミ、飞龙のフン、棒状の骨、モンスターのフン、草食龙の卵（精）
	采掘	圆盘石、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）

沼地



区域名	采集类别	可采集物品
营地（钓1）	钓鱼	大食いマグロ、カクサンデメキン、バクレッアロワナ、ハリマグロ、眠鱼、黄金鱼（精）
区域1（采取3、虫1）	采取	石ころ、大タル、落し物の伞、クモの巢、小タル、タルの盖、砥石、投げナイフ、なぞの头骨、爆药、ボロピッケル、マタタビ
	捕虫	キラビートル、セッチヤクロアリ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト（精）
区域2（采取4）	采取	石ころ、クモの巢、げどく草、砥石、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ（精）
区域3（采取2、采掘2、钓1）	采取	げどく草、ネムリ草、药草、落阳草
	采掘	石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、冰结晶、マカライト矿石、阳翔原珠、ライトクリスタル、黄金石のかけら（精）、灰水晶の原石（精）
	钓鱼	カクサンデメキ、サシミウオ、バクレッアロワナ、はじけイワシ、ハレッアロワナ、黄金鱼（精）

区域4（采取4）	采取	アオキノコ、げどく草、ドキドキノコ、毒テングダケ、ネムリ草、落阳草、特产キノコ（精）
区域5（采取4）	采取	アオキノコ、げどく草、ドキドキノコ、毒テングダケ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、特产キノコ（精）
区域6（采取4）	采取	げどく草、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、マタタビ、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ（精）
区域7	采取	アルビノエキス、石ころ、カクサンの实、カラの实、虫の死骸、フリフリベビー（精）
（采取3，采掘1）	采掘	水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域8	采取	カクサンの实、カラの实、はじけクルミ
（采取2，虫2）	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト（精）
区域9	采取	石ころ、げどく草、钓りミミズ、ネムリ草、落阳草
（采取2，采掘2）	采掘	石ころ、大地の结晶、铁矿石、砥石、圆盘石、冰结晶、マカライト矿石、水光原珠、ライトクリスタル、黄金石のかけら（精）、灰水晶の原石（精）

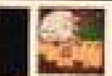


森丘

区域名	采集类别	可采集物品
营地（钓1）	钓鱼	カシキマグロ、キレアジ、はじけイワシ、ハリマクロ、眠鱼、黄金鱼（精）
区域1	采取	怪鸟の鳞、カラの实、はじけクルミ、ハリの实、飞龙のフン、モンスターのフン
（采取3，虫1）	捕虫	セッチャクロアリ、钓りバッタ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト（精）
区域2（采取4）	采取	怪鸟の鳞、カラの实、ツタの叶、ハリの实、ペイントの实、药草
区域3（采取4）	采取	カラの实、ニトロダケ、ハリの实、虫の死骸、药草、特产キノコ（精）
区域4（采取4）	采取	アオキノコ、カラの实、はじけクルミ、ハリの实、ペイントの实、药草
区域5	采取	怪鸟の鳞、なぞの骨、なぞの头骨、飞龙のフン、棒状の骨、モンスターのフン、飞龙の卵（精）
（采取3，采掘1）	采掘	石ころ、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
区域6	采取	クモの巢、ツタの叶、ネンチャク草、虫の死骸、药草
（采取3，采掘1）	采掘	石ころ、圆盘石、大地の结晶、铁矿石、阳翔原珠、黄金石のかけら（精）
区域7（采取4）	采取	ニトロダケ、ハチミツ、マタタビ、虫の死骸、药草、落阳草、特产キノコ（精）
区域8（采取4）	采取	アオキノコ、クモの巢、ツタの叶、はじけクルミ、虫の死骸、药草、落阳草
区域9	采取	怪鸟の鳞、ネムリ草、药草、ハチミツ、特产キノコ（精）
（采取3，虫1）	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、钓りホタル、光虫、不死虫、ロイヤルカブト（精）
区域10（采取4）	采取	アオキノコ、怪力の种、げどく草、ネムリ草、ペイントの实、落阳草、特产キノコ（精）
区域11	采取	石ころ、钓りカエル、钓りミミズ、砥石
（采取3，采掘1，钓1）	采掘	圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら（精）
	钓鱼	キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、眠鱼
区域12	采取	大タル、小タル、タルの盖、なぞの骨、落し物の伞、なぞの头骨、虫の死骸、クモの巢、
（采取3，虫1）	捕虫	キラビートル、钓りバッタ、にが虫、光虫、雷光虫、ロイヤルカブト（精）



火山



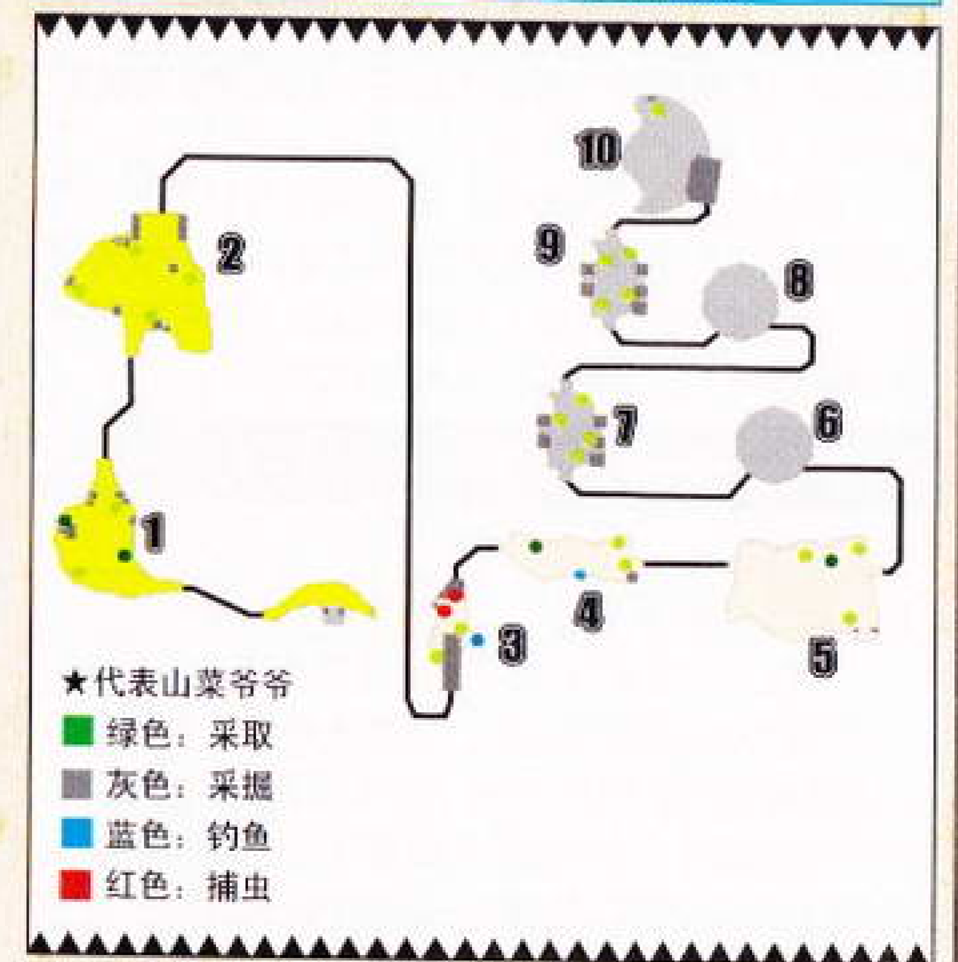
区域名	采集类别	可采集物品
区域1（采取3、采掘1）	采取	カクサンの实、怪力の种、カラの实、火药草、虫の死骸、トウガラシ、热带イチゴ（精）
	采掘	圆盘石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、修罗原珠、大地の结晶
区域2（采取1、采掘2、虫1）	采取	火药草、トウガラシ、热带イチゴ（精）
	采掘	圆盘石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、修罗原珠、大地の结晶
	捕虫	虫の死骸、光虫、虹色コガネ、キラビート ル、ドスヘラクレス、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト（精）
区域3（采取3、采掘1）	采取	石ころ、钓りミミズ、怪力の种、トウガラシ、虫の死骸、ハリの实、ネンチャク草
	采掘	圆盘石、铁矿石、修罗原珠、マカライト矿石、燃石炭（精）
区域4（采取2、采掘2）	采取	砥石、カラの实、忍耐の种
	采掘	铁矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶、水光原珠、燃石炭（精）
区域5（采取2、采掘2）	采取	火药草、热带いちご、虫の死骸、ハリの实、カラの实
	采掘	铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、水光原珠、阳翔原珠、燃石炭（精）
区域6（采取2、采掘2）	采取	龙杀しの实、マンドラゴラ、石ころ、大地の结晶、火药岩（精）
	采掘	铁矿石、圆盘石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、阳翔原珠、燃石炭（精）
区域7（采取4）	采取	カクサンの实、砥石、石ころ、火药草、ハリの实、カラの实、热带イチゴ（精）
区域8（采取1、采掘3）	采取	龙杀しの实、マンドラゴラ
	采掘	铁矿石、圆盘石、マカライト矿石、阳翔原珠、ドラグライト矿石、石ころ、大地の结晶、红莲石、さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、阳翔原珠、虹色矿石、燃石炭（精）

★代表山菜爷爷
绿色：采取
灰色：采掘
蓝色：钓鱼
红色：捕虫

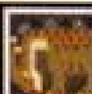
古塔



区域名	采集类别	可采集物品
区域1（采取2、采掘2）	采取	落阳草、怪力の种、カクサンの实
	采掘	圆盘石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、さびた块、さびた小さな块、さびた大きな块、さびた板状の块、さびた棒状の块、修罗原珠、阳翔原珠
区域2（采取2、采掘2）	采取	药草、ハリの实、怪力の种、カクサンの实
	采掘	石ころ、砥石、大地の结晶、はじけクルミ
区域3（采取2、虫2、钓1）	采取	药草、虫の死骸、ハチミツ、ハリの实
	捕虫	にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、虹色コガネ、キラビートル、光虫、不死虫
	钓鱼	大食いマグロ、黄金鱼（精）
区域4（采取2、采掘1、虫1）	采取	药草、虫の死骸、カクサンの实、落阳草
	采掘	砥石、大地の结晶、修罗原珠、朽ちた龙鳞（精）
	捕虫	にが虫、雷光虫、不死虫、ドスヘラクレス、ロイヤルカブト（精）
区域5（采取3、采掘1）	采取	カクサンの实、怪力の种、虫の死骸、ハリの实
	采掘	铁矿石、圆盘石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、朽ちた龙鳞（精）
区域7（采取4）	采取	虫の死骸、ハリの实、药草、カクサンの实、龙杀しの实、マンドラゴラ、落阳草、怪力の种
区域9（采取4）	采取	虫の死骸、ハチミツ、カクサンの实、怪力の种、はじけクルミ、水光原珠、砥石、阳翔原珠、石ころ
区域10（采取1）	采取	石ころ、阳翔原珠



怪物篇



怪物的种类



本作登场怪物可分为9个种类，它们分别是：

物种名称	代表物种
甲虫种	飞蛾等昆虫系怪物
鸟龙种	速龙类、大怪鸟家族
鱼龙种	沙龙、水龙
牙兽种	野猪类、猿类
兽人种	猫人、奇面族
草食种	草食龙、雪山驼鹿
飞龙种	雌雄火龙、电龙、轰龙
甲壳种	盾蟹、镰蟹、岩蟹
古龙种	炎王龙、炎妃龙、麒麟

这些物种里，古龙种处于食物链的最顶端，实力极为强劲。而新增怪物轰龙的实力也极为强劲，下面就对玩家在攻略过程中会遇到的强力怪物打法进行一个介绍（文中的说明并非惟一打法）。

大怪鸟（青怪鸟、黑狼鸟）

弱点属性：无	
弱点部位：翼、腹部、头（黑狼鸟）	

大怪鸟虽属于鸟龙种，但很多动作都与大型飞龙近似。远处主要以冲撞、喷火球和边冲撞边喷火球的方式完成进攻，玩家只要躲开它们就是进攻怪鸟的好机会。近身的主要攻击方式是转身摆尾，都是逆时针方向，所以推荐玩家使用大剑或者长枪攻击大怪鸟的左翼。使用音爆弹可以让大怪鸟进入短时间的失神状态，抓紧利用这段时间攻击。不过，从失神状态恢复的大怪鸟一定会陷入愤怒状态，需要小心。青怪鸟的攻击频率比大怪鸟快，尤其是进入愤怒状态后，玩家要注意使用防御。



讨伐过10头大怪鸟后，就可以在村长4星任务中接到黑狼鸟任务。黑狼鸟的基本动作与大怪鸟类似，不过动作更为灵敏。玩家可以装上带有护盾的重弩在密林3区运用高台战术将其屈死。

毒怪鸟（紫毒怪鸟）

弱点属性：火	
弱点部位：身体、尾	

从攻击方式来看，毒怪鸟也和大怪鸟较为相似，只不过把火球换成了毒液。当毒怪鸟开始用喙叩击出连续清脆的声响时，就表示它要用闪光攻击了。被该闪光照到后，角色会陷入眩晕状态，虽然可以在预备闪光的时候用武器攻击头部中断它的动作，不过并非100%能够成功，最为保险的办法是进行防御。使用不能防御的武器时，就收刀后使用飞扑来回避。如果玩家对它的头部持续造成伤害，就可以破坏掉光水晶，毒怪鸟也就失去了闪光的能力，一劳永逸。值得注意的是，对毒怪鸟造成一定伤害后，它会装死，如果贸然上去剥取素材则会受到它的起身反击。

沙龙王

弱点属性：冰	
弱点部位：颈、背、腹	

沙龙王本身并不难打，麻烦的就是在沙漠中东西乱窜。当自己武器攻击力不足时，想快速解决它就要携带大量的音爆弹。

雌火龙（樱火龙、金火龙）

弱点属性：龙、雷（金）	
弱点部位：头、腹、脚、翼（金）	

气势汹汹的雌火龙及其亚种樱火龙比想象中的要好打很多。远处时，雌火龙的攻击方式主要是三连发的火球和冲撞，只要玩家不与正对它的头就很容易躲开；樱火龙的火球攻击范围比雌火龙大，并且一发命中后的火球连携很容易让玩家一击死亡，因此最好能保持在它的侧面。



近身战时，它常用的两种攻击是摆尾和翻身毒刺。无论是火球还是摆尾，右侧的判定都比左侧要早，因此站在它左翼是不错的选择（这点与大怪鸟类似）。翻身毒刺对于使用近身攻击的猎人来说较有威胁，雌攻击力大且必定产生毒判定，不过雌火龙在使用该招时会有后退一步的前兆，留意到这个动作后就立刻进行防御或者翻滚闪避吧。

金火龙完全不惧怕龙属性，它喷火球的速度和攻击力较雌火龙来说提高了很多，不过这时也是攻击金火龙的绝好机会。进入愤怒状态的金火龙攻击力和攻击频率会进一步上升，用切断系武器先断掉它的尾巴会好打很多。

雄火龙（苍火龙、银火龙）

弱点属性：冰（雄）、龙（苍）、雷和水（银）	
弱点部位：头、颈、腹、脚	

本作的雄火龙比起《MHP》要强大不少，虽然基本动作没有什么变化，但是在空中使用毒爪的几率大大提高，被毒爪命中后会进入中毒+眩晕的状态，因此推荐玩家尽可能使用能防御的武器。对于雄火龙而言，口吐火球和冲撞攻击之后就是玩家攻



击的最好时机：但是苍火龙的冲撞后并不会倒地，而是紧接着使用摆尾攻击，要特别留意。

银火龙的攻击力和攻击速度都很高，而且某些部位会弹刀。弱点是翅膀，太刀中的"鬼神斩破刀"是杀银火龙的利器，尽量多砍翅膀，注意不要贪刀。

白电龙（红电龙）

弱点属性：火（白）、水（红）	
弱点部位：头、颈、背、腹	

不管是哪种电龙，其头部对弹系统的防御力都很弱，使用远程武器猛攻头部是不错的选择，在此推荐用弓。电龙较有威胁的攻击是龙吼之后的带电飞扑和电气吐息，一旦命中则有很大可能将玩家二连击到死。原地放电这招依然和前作一样，每次放电只会产生一次判定，只要玩家能够防御住一次，就可以无视电光地进行反击了。

岩龙

弱点属性：无明显弱点	
弱点部位：腹	

岩龙是铠龙的幼体，全身被坚硬的甲壳包围，极容易弹刀，因此单机不推荐使用太刀一类的低斩味武器，而使用肉搏武器攻击的话最好配备"心眼"技能。弩或弓这类远程武器反而出奇地好用。岩龙在通常状态下会拟态为岩石，因此可以在刚打照面的时候送上大桶爆弹作为见面礼。岩龙钻出地面后，远处只会使用冲撞，没有追向性能。玩家还可以引诱它撞上火山区域中会爆炸的岩石，很容易就能破胸。在《MHP2》中，对岩龙破胸不仅能多获得报酬，还能使其像铠龙一样肉质变软。岩龙近身会使用摆尾和毒气攻击，注意带上解毒剂。

白铠龙（黑铠龙）

弱点属性：龙（白）、水（黑）	
弱点部位：腹	

普通铠龙其动作和岩龙类似，只不过在远处增加了光线喷射攻击，如果不是接在龙吼之后，这招也不会有威胁。但是其光线喷射后很多时候又会紧接着在身体周围喷发硫磺气，因此使用近身武器反击的机会并不多。肉搏战时最好拥有"睡眠无效"的



特技，以防止它的睡眠气体。破胸之后，每次攻击它的腹部都能造成巨大伤害，能够节约大量讨伐时间。黑铠龙的外壳相当坚硬，建议使用弓弩或片手剑挑战。黑铠比白铠更高频率地使用光线喷射和硫磺气体，需要小心。

一角龙、角龙（白一角龙、黑角龙）

弱点属性：雷、冰	
弱点部位：颈、尾、翼	

这四种龙的攻击方式基本没有区别，老猎人都知道7区的岩壁打法和9区的高台打法。在7区时，只要玩家绕着中央的岩石打转，保持和龙在一条直径上，龙的冲撞就会导致自己的角刺入岩石里而成为短时间的"活靶子"——不



过当角被斩断，就不会有此效果了。

在9区，玩家可以爬到深处的高台上，用弓弩就能很舒服地攻击它。如果角龙出现在2区或5区这两个比较开阔的场景，就务必要注意它的冲撞了（5区左上方依然可以使用岩壁战术）。冲撞前，龙会先做出吼叫的预备动作，而无论是角龙还是一角，它们的冲撞都带有很强的追向性能，对不能防御的玩家很致命。只要保持近距离，见其冲撞后向着角龙的斜方向翻滚就可避开冲撞。需要注意的是，黑角龙发动龙吼非常频繁，经常在两次吼叫后使用冲撞，对付它请务必注意防御或使用高级耳栓。

水龙（翠水龙）

弱点属性：火、雷	
弱点部位：颈、腹	

水龙的麻烦之处在于有大量时间都待在水里，因此在战斗前准备大量的"钓りカエル"和音爆弹是必须的。



钓りカエル可以钓起处于非警戒状态下的水龙，音爆弹能将其激怒并上岸，两者都能节省宝贵时间。水龙上岸后，行之有效的打法是引诱其使用水炮攻击，趁此机会攻击其左脚。对于其大威力的"铁山靠"，可以向它的身后翻滚回避。如果水龙深潜到水下，就表示要在水里使用高威力的水炮了，用音爆弹可以中断它的动作。

轰龙

弱点属性：雷	
弱点部位：腹、尾	

《MHP2》的新增怪物，基本上代替了一代中的



雄火龙成为横在玩家面前的第一道难关。对付轰龙的最好方法是借助各种辅助道具，身上多携带闪光玉、麻痹陷阱，以及闪光玉的合成素材，麻痹陷阱的合成素材，这样可以将轰龙屈死。

轰龙最大威胁的招式就是快速冲撞，有时会来回冲撞三次，在闪避时切忌使用飞扑，不然极有可能躲不开下一次的冲撞。正确的方法是先向一侧跑动，然后使用翻滚。轰龙的飞扑带有风压，且攻击力很高，但是威胁不大。另外轰龙会使用两种龙吼，第一种是单单封锁玩家的行动，第二种不仅能封锁玩家的行动，还会让近处玩家的HP受到一定量的损害。另外还需要注意的是它原地转两圈的攻击，要及时防御或逃离。轰龙通常出现在雪山和沙漠两个地区，雪山可以多多利用3区和6区的高台，沙漠的宽阔地形也能较简单地回避轰龙的冲撞。

盾蟹

弱点属性：雷	
弱点部位：头	

打盾蟹推荐使用长枪，不愿意动脑筋的话就一直用△+○的冲刺来拼血很快可以胜利。打盾蟹尽量保持在其正面，防御它的攻击并找机会攻击头部。有时，盾蟹会进入短时间的格挡状态，此时防御力大大上升并能反弹弓箭，使用音爆弹可以让它无法行动，之后就是我方的攻击时间了。盾蟹潜到沙里后，会从地下用壳上的尖角突袭玩家，如果拥有“自动マーキング”技能就能掌握它的动向。回避地下突袭时不要一看它入地就立刻翻滚，这样反而会让自己陷入不利的硬直，正确的做法是当感觉到周围沙子震动后再翻滚。

镰蟹

弱点属性：雷	
弱点部位：头	

对付镰蟹使用麻痹锤是不错的选择，使其陷入麻痹状态后可以轻松地将其背壳完全破坏掉，这样它的肉质就会变软，继续攻击的话不出多久就能将它杀死。在与镰蟹战斗的时候切记不可选择与其进行血拼的战斗方式，因为它的攻击欲望和攻击频率都非常的强烈，来硬的只能是自讨苦吃。在成功破坏背壳后如果还有余力，可以选择继续破坏它的巨大螯，这样能缩短它的攻击范围并且能在报酬中获得相应的追加报酬，不过换来的代价则是镰蟹在结束生命之前都会一直处于愤怒状态。



砦蟹

弱点属性：龙	
弱点部位：脚	

砦蟹的体型和血量都是老山龙级别的巨型怪物，行动缓慢，不过对于城墙的破坏能力比老山龙更大。剑士的话只能打它的脚，弓手可以用贯通弓对它的身体造成伤害。砦蟹的攻击方式不多，除了前肢的拍打外，就是地震之后的脚踢连携了。只要玩家能够不断地攻击脚，累积到一定程度的伤害后砦蟹就会倒地，这是拖延时间并攻击它的最好状况。砦蟹在移动时，最多只能将它的脚破坏到红色的第一阶段，而当它站立后继续攻击，则能进一步破坏到鲜红色的第二阶段。如果4只脚都被破坏到第二阶段并又恢复原状时，对4只脚的破坏就算全部完成。



桃毛兽王

弱点属性：火	
弱点部位：头	

新增的猿类BOSS中，桃毛兽王最容易对付。它的攻击发动很慢，惟一稍有速度感的是奔跑的冲撞了。桃毛兽王的重压和左右连拳都会引起地震，当它将臀部面对玩家的时候就是要使用臭气攻击了，被臭气熏到后会很长一段时间内不能使用道具，必须使用消臭玉解除。集中攻击桃毛兽王的尾巴可以使上面的蘑菇或矿石掉落。



雪狮子

弱点属性：雷、火	
弱点部位：头	

雪狮子的身手要敏捷很多，跟它作战时基本不要正对它的头，以免被飞扑和飞拳打中。雪狮子在使用飞拳时必定出右拳，那一侧的判定范围大得惊人，即时用翻滚都不一定能



躲过，所以回避时要向着雪狮子的左侧。当雪狮子使用冰雪吐息时，可以在侧面抓紧时间攻击。雪狮子的吼叫分为两种，一种为普通咆哮，作用范围小；另一种是召唤出两只小雪猿，一定要尽快消灭，以免受到不必要的干扰。此外需要注意的是雪狮子的擦脸动作会让染色球的作用失效，所幸活动区域不大，实在不行就配上“自动マーキング”技能。

金狮子

弱点属性：冰	
弱点部位：头	

金狮子的攻击力实在太高，加上行动速度敏捷，玩家要想提高胜算的话建议先到集会所G级任务里制作出上位装备，武器方面推荐冰太刀或弓。打金狮子的基本站位是其侧面，正前方或正后方都不安全。太刀的话可以在它使用光线吐息的时候绕到身后攻击尾巴，进行必要的伤害储蓄，当伤害量足够后再在怒状态下继续攻击尾巴一次就能将其斩断，断尾后的金狮子将不能再进入愤怒状态，危险度下降。弓的话主要是利用蓄力攻击在金狮子转身的时候猛抽其脸部；而近身系攻击要多利用金狮子攻击动作结束后的短暂时间进行，注意攻击一次后要立即往它身后翻滚，因为它的部分攻击并不是全身都有攻击判定。

麒麟

弱点属性：无	
弱点部位：角	

对付麒麟请使用物理攻击数值高且不易弹刀的武器，攻击力高的大锤是不错的选择。麒麟的行动非常敏捷，一般情况下不容易找到进攻的机会。不过当它使用落雷时就会停下奔跑，不要急着靠近，先判断落雷的判定位置。落雷的攻击方式有三种，分别是落在麒麟的前方、周围和自身，如果是第一种情况，那么就是玩家从其身后攻击的好机会了。由于攻击麒麟的机会较少，所以每次抓到机会后都尽量瞄准最脆弱的角攻击吧！

钢龙（锈钢龙）

弱点属性：龙	
弱点部位：头	



又称风翔龙，普通状态下身体会一直被笼罩在风墙中，很难找到攻击机会。闪光玉造成的眩晕、中毒、麻痹等异常状态都可以让它暂时丧失风墙的保护，因此建议配出状态异常攻击强化技能后使用毒片手攻击，当它飞起时就使用闪光玉吧。钢龙的体力下降到60%以下后，猛攻头部可以让角折断，这样就能完全破坏风墙。

霞龙

弱点属性：冰、龙	
弱点部位：头	

会隐身的霞龙其本身战斗能力并不算强，如果使用远程武器会让战斗愈发简单。霞龙虽然能长期保持隐身状态，但是在攻击前身上的黄色气体会暴露自己的位置。使用音爆弹可以让它暂时无法隐身，而当霞龙中毒后，其头上冒出的紫色气泡也会向玩家告知位置，这算是一个小技巧。霞龙的卷舌攻击会偷走玩家的道具，喷吐的黄色毒雾也会让玩家陷入耐力槽最小化、无法防御等不利状态。当其体力在30%以下时，就可以用切断系的武器断角断尾，断角后它就不会再隐身了。



炎妃龙（炎王龙）

弱点属性：龙	
弱点部位：头、腹、尾	



本作中的炎妃龙和炎王龙都得到一定程度的加强，首先将它们打倒所需要的蓄积伤害值提高，本体血量提升，而冲撞时对左侧的追向性能也进一步加强。这对于没有玩过《MH2》的新玩家而言是个难题。炎妃龙和炎王龙除了外形和血量的区别外，几乎具有相同的特性，以下就以炎妃龙为例介绍对付它们的基本思路。

炎妃龙的表皮被火炎包围着，只要猎人一靠近它体力就会慢慢减少。发动“地形”技能系统的“地形ダメージ減【小】”的话，就能稍微降低靠近时的损伤；用支给品里的毒飞刀使其陷入异常状态后能暂时解除火墙的威胁，但要想完全封锁的话就必须使用龙属性的武器将它的角破坏后才行。炎妃龙的冲撞攻击非常强劲，分为直线和弧线两种，对于直线玩家只需要往侧面移动就好，而弧线就稍微麻烦一点，先要预判是朝哪边的冲撞，然后向反方向回避。武器方面考虑到大剑等武器攻击翅膀会出现弹刀现象，推荐片手剑“封龙剑【绝一门】”，利用灵活性多在炎妃龙转身的时候旋转斩攻击头部然后立即往侧面翻滚。顺带一提，使



用长枪的话发动“挡格性能+1”就能完全防御除火焰吐息外的任何招数，防守反击的效果也不错，不过需要强走药的支持。最后，炎妃龙也只会出现在村长任务中，以当时的防具性能来看，一般都无法承受住它3次攻击，因此回血的时机相当重要，推荐在它发动火炎吐息或者是闪光玉使其眩晕后的情况下来进行回复工作。



老山龙（岩山龙）

弱点属性：	龙
弱点部位：	腹

对于玩家而言，与老山龙的战斗很没激情。老山龙能对玩家造成伤害的是脚踩和来回扫动的尾巴，单人打的话就以龙属性的双刀配合大量的砥石鬼人乱舞老山龙的肚皮，组队后加上两名弓弩手可以破老山龙的双肩和角，能拿到不错的报酬。

村长任务升级篇

1星关键任务
肉食龙の讨伐！
忍び寄る气配
ブランゴを倒せ！

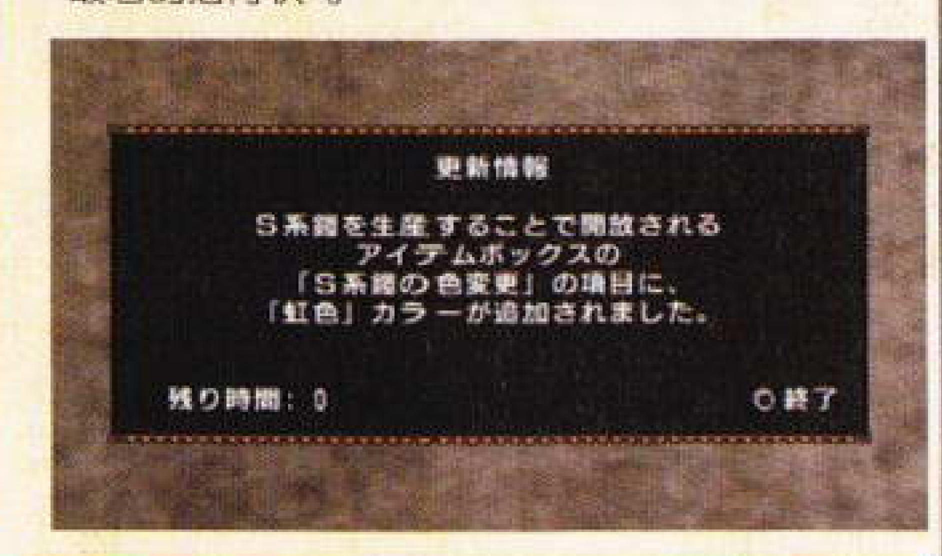
2星关键任务
肉食兽のリーダー
猪突猛进！ドスファンゴ
密林の大怪鸟
珍兽の中の珍兽
幻のキモを追え！

3星关键任务
雪山に潜む影
ブランゴ讨伐作战
砂に潜む巨大蟹！
毒の怪鸟、ゲリョス现る！
キノコ探しで大もうけ！？

4星关键任务
激突！雪狮子ドドブランゴ
决战！一角龙モノブロス
见えざる飞龙、バサルモス！
炎の山の大将军
燃石炭采掘指令

5星关键任务
绝对强者
猛毒の包围网
死斗！角龙ディアブロス
究极の蟹料理…
铠龙グラビモスの胁威

村长任务中，将拥有亚种的怪物打败后，其亚种任务就会出现。而将村长1～6星里包含的全部怪物都消灭两头以上时，6星紧急任务中会出现“紧急事态发生”，目标是砦蟹。把包含砦蟹在内的所有村长任务都打通后，会出现最后的紧急任务“最后的招待状”。



集会所任务升级表

HR1关键任务
ドスギアノス急袭
大地を泳ぐモンスター
砂に潜む巨大蟹！
いたずら好きの桃毛兽
盾蟹たちの夜会
空を切り裂く镰
森の中の异变
イーオスたちの亲玉

HR2关键任务
激突！雪狮子ドドブランゴ
巨大湖の主

HR3关键任务
绝对强者
死斗！角龙ディアブロス
湿地带の激斗
王の领域
女王、降临す
迫り来る仙高人

HR4关键任务
2对の麻痹牙
究极の蟹料理
挟击のイャンクック！
牙兽たちの逆袭！

HR5关键任务
雪狮子、二重の咆哮
沼地に降り立つ赤い影
水面下の恐怖
リオレウス讨伐指令
见えざる飞龙、バサルモス！
接近！ラオシャンロン

HR6关键任务
异常震域
黑き角龙の猛攻
湿地带の黑き铠
空は苍、大地は樱
禁断の地の银龙
幻の金龙を探して
迫り来る仙高人

1.在集会所任务中，1星和2星任务与升级猎人等级（HR）无关。
2.将3星和4星任务全部完成后，4星中会出现隐藏任务“巨大龙の侵攻”，将此任务完成后，玩家就可以在5星任务中随机接到炎王龙、钢龙、霞龙的讨伐任务。而将5星与6星的全任务达成后，8星任务中也会出现以上古龙讨伐任务。
3.将HR6关键任务完成后会出现紧急任务“起源にして、顶点”，需要面对体型庞大的霸龙。
4.将村长任务、集会所G级任务、训练所任务全完成后，集会所8星任务中会出现黑龙任务“传说の黑龙”。
5.全物种讨伐数均在10头以上时，出现红黑龙任务“终末の时”。

怪物剥取资料

小型怪物数据

怪物名	种类	剥取次数	剥取物品
アイルー	兽人种	—	—
メラルー	兽人种	掉落	秘密のポーチ（精）、大食いマグロ、肉球のスタンプ
チャチャブー	兽人种	1	奇面族のお宝（精）、赤の种、绿の种、水光原珠、修罗原珠
モス	草食种	1	モスの苔皮、生肉、アオキノコ、特产キノコ（精）
ガウシカ	草食种	1	生肉、ホワイトレバー（精）、ガウシカの毛皮、ガウシ カの角
ポポ	草食种	2	ポポノタン（精）、生肉、兽骨
ケルビ	草食种	1	生肉、ホワイトレバー（精）、ケルビの角、ケルビの皮
アプトノス	草食种	2	生肉、龙骨（小）
アプケロス	草食种	2	生肉、龙骨（小）、龙骨（中）
ランゴスタ	甲虫种	1	ランゴスタの羽、ランゴスタの甲壳、モンスターの体液
カンタロス	甲虫种	1	カンタロスの羽、カンタロスの甲壳、モンスターの体液、カンタロスの头
大雷光虫	甲虫种	掉落	雷光虫、雷光エキス、モンスターの体液
ギアノス	鸟龙种	1	ギアノスの皮、ギアノスの鳞、龙骨（小）
ランポス	鸟龙种	1	ランポスの皮、ランポスの鳞、ランポスの牙
ゲネポス	鸟龙种	1	ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、ゲネポスの麻痹牙
イーオス	鸟龙种	1	イーオスの鳞、イーオスの皮、イーオスの毒牙
ガレオス	鱼龙种	1	砂龙のキモ（精）、砂龙の鳞、鱼龙のヒレ
ブルファンゴ	牙兽种	1	ファンゴの毛皮、ファンゴの头、生肉
コンガ	牙兽种	1	兽骨、コンガの毛、とがった爪
ブランゴ	牙兽种	1	ブランゴの毛、兽骨、とがった爪
ヤオザミ	甲壳种	1	盾蟹の小壳、とがった爪、ザザミソ（精）
ガミザミ	甲壳种	1	镰蟹の小壳、とがった爪、大きな骨、ザザミソ（精）
ガブラス	飞龙种	1	缟模样の皮、蛇龙の皮、蛇龙の头

大型怪物数据

怪物名	种类	剥取次数	可破坏部位（报酬）	剥取物品
ドスギアノス	鸟龙种	2	—	ドスギアノスの皮、ドスギアノスの爪、ドスギアノスの头、ギアノスの鳞
ドスランポス	鸟龙种	2	—	ドスランポスの爪、ドスランポスの皮、ドスランポスの头
ドスゲネポス	鸟龙种	2	—	ドスゲネポスの皮、麻痹袋、ドスゲネポスの头、ゲネポスの鳞
ドスイーオス	鸟龙种	2	—	毒袋、ドスイーオスの皮、ドスイーオスの头、イーオスの鳞
イャンクック	鸟龙种	3	耳（怪鸟の耳、怪鸟の鳞）	怪鸟の甲壳、怪鸟の翼膜、火炎袋、巨大なクチバシ、怪鸟の鳞
イャンクック亚种	鸟龙种	3	耳（怪鸟の耳、青怪鸟の鳞）	巨大なクチバシ、青怪鸟の鳞、青怪鸟の甲壳、青怪鸟の翼膜
ゲリョス	鸟龙种	3	头（ライトクリスタル、石ころ、铁矿石、毒怪鸟の头）	ゴム质の皮、狂走エキス、毒袋、毒怪鸟の头、ライトクリスタル
ゲリョス亚种	鸟龙种	3	头（ライトクリスタル、铁矿石、毒怪鸟の头）	ゴム质の紫皮、狂走エキス、毒袋、毒怪鸟の头、ライトクリスタル
イャンガルルガ	鸟龙种	3	嘴（尖ったくちばし）、耳（黑狼鸟の耳、黑狼鸟の鳞）、翼（黑狼鸟の翼、黑狼鸟の甲壳）、背（黑狼鸟の甲壳）、尾（黑狼鸟の尻尾）	黑狼鸟の鳞、黑狼鸟の甲壳、黑狼鸟のたてがみ、黑狼鸟の翼、黑狼鸟の尻尾（尾）
リオレイア	飞龙种	3	头（雌火龙の鳞、雌火龙の甲壳）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	雌火龙の鳞、雌火龙の甲壳、火炎袋、雌火龙の棘、龙骨（大）（尾）、雌火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレイア（樱）	飞龙种	3	头（樱火龙の鳞、樱火龙の甲壳）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	樱火龙の鳞、樱火龙の甲壳、火炎袋、雌火龙の棘、龙骨（大）（尾）、雌火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレウス	飞龙种	3	头（火龙の鳞、火龙の甲壳、火龙の逆鳞）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	火龙の鳞、火龙の体液、火龙の甲壳、火炎袋、火龙の翼爪、火龙の翼膜、火龙の尻尾（尾）、火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレウス（苍）	飞龙种	3	头（苍火龙の鳞、苍火龙の甲壳、火龙の逆鳞）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	苍火龙の鳞、苍火龙の甲壳、火炎袋、火龙の翼爪、火龙の翼膜、火龙の尻尾（尾）、火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
フルフル	飞龙种	3	头、表皮（アルビノエキス、アルビノの中落ち）	电气袋、アルビノエキス、ブヨブヨした皮、アルビノの中落ち
フルフル（赤）	飞龙种	3	头、表皮（アルビノエキス、アルビノの中落ち）	电气袋、アルビノエキス、ブヨブヨした皮、魅惑色の柔皮、アルビノの中落ち
バサルモス	飞龙种	4	腹部（マカライト矿石、岩龙の甲壳）、尾	マカライト矿石、岩龙の甲壳、毒袋、龙骨（大）、岩龙の翼
グラビモス	飞龙种	4	腹部（铠龙の甲壳、睡眠袋）	铠龙の甲壳、睡眠袋、铠龙の头壳、火炎袋、龙骨（大）（尾）、红莲石（尾）
グラビモス亚种（黑）	飞龙种	4	腹部（黑铠龙の甲壳、睡眠袋）	黑铠龙の甲壳、睡眠袋、黑铠龙の头壳、火炎袋、龙骨（大）（尾）、红莲石（尾）
ティガレックス	飞龙种	3	头（轰龙の甲壳、轰龙の牙、轰龙の头壳）、翼爪（轰龙の爪）、尾	轰龙の鳞、轰龙の爪、轰龙の甲壳、轰龙の头壳、轰龙の尻尾（尾）
モノブロス	飞龙种	4	角（真红の角）、尾	一角龙の甲壳、一角龙の背甲、モノブロスハート
モノブロス亚种（白）	飞龙种	4	角（白银の角）、尾	白一角龙の甲壳、白一角龙の背甲、モノブロスハート
ディアブロス	飞龙种	4	角（ねじれた角、上质なねじれた角）、尾	角龙の甲壳、角龙の背甲、角龙の牙、角龙の尻尾（尾）

ディアブロス亜种（黑）	飞龙种	4	角（黑巻き角、ねじれた角、上质なねじれた角）、尾	黑角龙の甲壳、黑角龙の背甲、角龙の牙、黑角龙の尻尾（尾）
アカムトルム	飞龙种	4	面（霸龙の大牙）、前足（霸龙の刚爪）、尾	霸龙の坚壳、霸龙の上鳞、狱炎石、霸龙の大牙、霸龙の尻尾（尾）
ドスガレオス	鱼龙种	3	背鳍（砂龙のヒレ）	砂龙のヒレ、砂龙の鳞、鱼龙のキモ、鱼龙の牙
ガノトトス	鱼龙种	4	背鳍（水龙のヒレ、水龙の鳞）	水龙の鳞、水龙のヒレ、エビの小壳
ガノトトス亜种（翠）	鱼龙种	4	背鳍（水龙のヒレ、翠水龙の鳞）	翠水龙の鳞、水龙のヒレ、エビの小壳
ダイミョウザザミ	甲壳种	3	爪（盾蟹の爪、盾蟹の小壳）、背壳（盾蟹の甲壳、龙头壳、真红の角、大きな骨）	龙骨（大）、盾蟹の甲壳、盾蟹の爪、ザザミソ（精）
ショウグンギザミ	甲壳种	3	爪（镰蟹の爪、镰蟹の钳）、背壳（镰蟹の甲壳、龙头壳、铠龙の头壳）	镰蟹の甲壳、镰蟹の脚、とがった爪、阳翔原珠
シェンガオレン	甲壳种	5	脚（砦蟹の尖爪）、背壳（老山龙の甲壳、老山龙の角）	砦蟹の钳、砦蟹の甲壳、砦蟹の背甲
ドスファンゴ	牙兽种	3	－	大猪の皮、大きな骨、兽骨、生肉、ファンゴの头
ババコンガ	牙兽种	3	头（桃毛兽の毛、极彩色の毛）、爪（桃毛兽の爪、棒状の骨）、尾部蘑菇	桃毛兽の毛、兽骨、桃毛兽の牙
ドドブランゴ	牙兽种	3	牙（雪狮子の牙）、尾（雪狮子の尻尾、雪狮子の毛）	雪狮子の毛、雪狮子の髭、雪狮子の牙、とがった爪
ラオシャンロン	古龙种	9，3	角（老山龙の角）、头（さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、さびた大きな块、老山龙の甲壳）、背（同头）、肩（老山龙の甲壳、老山龙の鳞）	老山龙の甲壳、老山龙の鳞、老山龙の大爪、龙骨（大）（背）、龙药石（背）
キリン	古龙种	2	－	キリンの雷角、キリンの皮、キリンのたてがみ、キリンの雷尾、ライトクリスタル
クシャルダオラ	古龙种	4	角（钢龙の角、古龙の血）、翼（钢龙の翼膜、刚の龙鳞、钢龙の爪）、尾	钢の龙鳞、钢龙の甲壳、钢龙の爪、古龙の血、古龙骨、朽ちた龙鳞、钢龙の尻尾（尾）
ナナ・テスカトリ	古龙种	4	角（炎妃龙の角、古龙の血）、翼（炎妃龙の翼膜、炎龙の爪）、尾	炎の龙鳞、炎龙の爪、古龙の血、炎妃龙の甲壳、炎妃龙のたてがみ、古龙骨（尾）、炎妃龙の尻尾（尾）
テオ・テスカトル	古龙骨	4	角（炎王龙の角、古龙の血）、翼（炎王龙の翼膜、炎龙の爪）、尾	炎の龙鳞、炎龙の爪、炎王龙の甲壳、炎王龙のたてがみ、古龙の血、古龙骨（尾）、炎王龙の尻尾（尾）
オオナズチ	古龙种	3	头（霞龙の角）、尾	霞龙の皮、霞龙の翼膜、霞龙の爪、古龙の血、古龙骨（尾）、霞龙の尻尾（尾）、ドラグライト矿石（尾）

调和列表

编号	成品	素材1	素材2	成功率	结果	物品效果
1	回复药	草药	アオキノコ	95%	1	体力小回复
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	1	体力中回复
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	1	体力上限微提升
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	1	体力上限少上升
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1	解除毒状态
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	75%	1	解毒附加回复体力
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	75%	1	体力回复至上限最大值
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	65%	1	体力与耐力回复至上限最大值
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	65%	1	发挥素材及药品的最大效果
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	55%	1	提升自然回复力
11	强走药	增强剂	生烧け肉	75%	1	3分钟内耐力不减
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1	6分钟内耐力不减
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65%	1	回复耐力值与疲劳值
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%	1	一定时间内攻击力上升
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1	一定时间内攻击力大幅上升
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1	攻击力大幅上升，持续效果短
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%	1	一定时间内防御力上升
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1	一定时间内防御力大幅上升
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	1	防御力大幅上升，持续效果短
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%	1	一定时间内御寒
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%	1	一定时间内御寒，耐力少量回复
22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95%	1	一定时间内解暑
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%	1	一定时间内解暑，耐力少量回复
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85%	1	一定时间内御寒，耐力少量回复
25	冰结晶イチゴ	热 浆	冰结晶	85%	1	一定时间内解暑，耐力少量回复
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95%	1	解除冰冻状态
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果的生肉
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果的生肉
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果的生肉
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	2	调和各种玉的素材
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75%	1	解除臭效果
32	けむり玉	素材玉	ツタの药	75%	1	烟雾弹
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	1	附加毒效果的烟雾弹
34	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1	令怪物进入眩晕状态
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	1	散发臭味驱散怪物
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%	1	染色球，效果10分钟
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	1	瞬间返回据点
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	1	冲击或加热后可爆炸的危险药品
39	小タル爆弹	小タル	火药草	90%	1	小型炸弹

编号	成品	素材1	素材2	成功率	结果	物品效果
40	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90%	1	小タル爆弹的升级版
41	大タル爆弹	爆药	大タル	75%	1	大型炸弹，雷引爆
42	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%	1	大タル爆弹的升级版
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75%	1	将闪电引到怪物身上
44	打上げタル爆弹	小タル爆弹	ランゴスタの羽	75%	1	打向天空的炸弹
45	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	75%	1	打上げタル爆弹的升级版
46	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%	1	能够发出高频音量的爆弹
47	ネット	クモの巢	ツタの叶	90%	1	能够做成陷阱的网
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75%	1	使怪物陷落的陷阱
49	シビレ罠	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90%	1	附加麻痹效果的陷阱
50	マゲダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%	1	マグロ系鱼喜爱的鱼饵
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%	1	アロワナ系鱼喜爱的鱼饵
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%	1	黄金鱼喜爱的鱼饵
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%	1	容易钝化的镐
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75%	1	铁制镐
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95%	1	钢制镐
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%	1	容易破的补虫网
57	虫あみ	ネット	龙骨（小）	75%	1	普通的虫网
58	虫あみグレート	ネット	龙骨（中）	95%	1	最好的补虫网
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%	1	含抗菌性物质的石头
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%	1	—
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%	1	范围内所有人体力大回复
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65%	1	范围内体力小回复
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65%	1	范围内解毒
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨（中）	55%	1	范围内提升攻击力
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨（中）	55%	1	范围内提升防御力
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果的飞刀
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果的飞刀
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果的飞刀
69	ブーメラン	砥石	龙骨（小）	90%	1	回旋镖
70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100%	1	攻击力大幅度提升
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100%	1	防御力大幅度提升
72	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%	2～4	2级普通弹
73	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%	2～4	3级普通弹
74	LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90%	1～3	1级贯通弹
75	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%	1～3	2级贯通弹
76	LV3 贯通弹	カラ骨（小）	ハリマグロ	75%	1～2	3级贯通弹
77	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%	1～3	1级散弹
78	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%	1～3	2级散弹
79	LV3 散弹	カラ骨（小）	龙の牙	75%	1～3	3级散弹
80	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%	1	1级彻甲榴弹
81	LV2 彻甲榴弹	カラ骨（小）	ハレツアロワナ	90%	1	2级彻甲榴弹
82	LV3 彻甲榴弹	カラ骨（大）	ハレツアロワナ	90%	1	3级彻甲榴弹
83	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%	1	1级扩散弹
84	LV2 扩散弹	カラ骨（小）	龙の爪	75%	1	2级扩散弹
85	LV3 扩散弹	カラ骨（大）	カクサンデメキン	75%	1	3级扩散弹
86	火炎弹	カラの实	火药草	90%	1	火属性子弹
87	水冷弹	カラの实	キレアジ	75%	1～3	水属性子弹
88	电击弹	カラの实	光虫	75%	2～4	雷属性子弹
89	冰结弹	カラの实	冰结晶	75%	1～3	冰属性子弹
90	灭龙弹	カラ骨（大）	龙杀しの实	75%	1	龙属性子弹
91	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%	1	附加体力微回复效果子弹
92	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%	1	附加体力小回复效果子弹
93	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果子弹
94	LV2 毒弹	カラ骨（小）	イーオスの毒牙	75%	1	2级毒弹
95	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果子弹
96	LV2 麻痹弹	カラ骨（小）	ゲネポスの麻痹牙	90%	1	2级麻痹弹
97	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果子弹
98	LV2 睡眠弹	カラ骨（小）	眠鱼	75%	1	2级睡眠弹
99	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%	1	附加染色效果子弹
100	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75%	1	提升我方攻击力的子弹
101	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75%	1	提升我方防御力的子弹
102	空きビン	カラ骨（小）	砥石	85%	1－2	空瓶子
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%	1～2	毒效果药瓶
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%	1－2	麻痹效果药瓶
105	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90%	1～2	睡眠效果药瓶
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%	1－2	强击效果药瓶
107	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%	1	—
108	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%	1	向怪物投掷可使之陷入麻痹睡眠状态
109	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%	1	向怪物投掷可使之陷入麻痹睡眠状态
110	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨（小）	90%	1	向怪物发射可使之陷入麻痹睡眠状态
111	铠玉	マカライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
112	铠玉	铠石	キラビートル	100%	1	升级防具
113	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
114	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	100%	1	升级防具
115	坚铠玉	カブレライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
116	坚铠玉	铠石	王族カナブン	100%	1	升级防具

117	圆盘石	フエールピッケル	圆盘石	100%	5	ー
118	铁矿石	フエールピッケル	铁矿石	100%	5	ー
119	大地の结晶	フエールピッケル	大地の结晶	100%	3	ー
120	マカライト矿石	フエールピッケル	マカライト矿石	100%	3	ー
121	ドラグライト矿石	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100%	3	ー
122	カブレライト矿石	フエールピッケル	カブレライト矿石	100%	2	ー
123	ユニオン矿石	フエールピッケル	ユニオン矿石	100%	2	ー
124	红莲石	フエールピッケル	红莲石	100%	2	ー
125	狱炎石	フエールピッケル	狱炎石	100%	2	ー
126	ライトクリスタル	フエールピッケル	ライトクリスタル	100%	2	ー
127	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100%	2	ー
128	上龙骨	フエールピッケル	上龙骨	100%	3	ー
129	坚龙骨	フエールピッケル	坚龙骨	100%	2	ー
130	ヤッチャクロアリ	フエールピッケル	ヤッチャクロアリ	100%	3	ー
131	キラビートル	フエールピッケル	キラビートル	100%	3	ー
132	ドスヘラクレス	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100%	3	ー
133	マレコガネ	フエールピッケル	マレコガネ	100%	2	ー
134	王族カナブン	フエールピッケル	王族カナブン	100%	3	ー
135	ポッケ式雪だるま	ブランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	100% 1	ー	
136	豪华なネコ王冠	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100%	1	ー
137	黄金ネコの宝剑	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100%	1	ー
138	王家のマカ古ツボ	底のない古のツボ	古のツボ底	100%	1	ー
139	神秘の奇面	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100%	1	ー
140	文献（古龙生态）	破かれた古书	古书の切れ端	100%	1	ー
141	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90%	1	ー
142	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95%	1	体力微回复
143	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90%	1	ー
144	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95%	1	ー
145	生肉	コゲ肉	虫の死骸	95%	1	ー
146	大タル	ツタの叶	龙骨（中）	65%	1	ー
147	小タル	ネンチャク草	龙骨（小）	75%	1	ー
148	カラの实	カラの实	铁矿石	75%	5	ー
149	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75%	5	ー
150	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75%	1	增加少许耐力
151	生烧け肉	雷光虫	ランポスの皮	90%	1	增加少许耐力
152	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75%	1	ー
153	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55%	1	ー
154	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75%	1	标识出怪物所在位置
155	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65%	1	ー
156	怪力の种	カクサンの实	ランポスの皮	65%	1	一定时间攻击力小提升
157	忍耐の种	ハリの实	ギアノスの皮	65%	1	一定时间内防御力小提升
158	生烧け鱼	コゲ鱼	落阳草	90%	1	增加少许耐力

在调合列表的No.141～158调合项目，需要发动炼金术。发动炼金术的条件是持有“调合书G·炼金篇”或防具装备自带的“炼金”技能。

玩家在调合时，将调合书①～⑤放入随身道具栏可以提高调合成功率，效果具体如下表：

名称	价格	效果
调和书①入门篇	1000	调合成功率上升5%
调和书②初级篇	2000	同时持有调合书①②时，调合成功率上升10%
调和书③中级篇	5000	同时持有调合书①②③时，调合成功率上升20%
调和书④上级篇	10000	同时持有调合书①②③④时，调合成功率上升30%
调和书⑤达人篇	15000	同时持有调合书①②③④⑤时，调合成功率上升45%

全技能发动列表

能力系技能

技能名称	发动条件	技能效果
体力＋10	体力10	体力最大值上升10
体力＋20	体力15	体力最大值上升20
体力＋30	体力20	体力最大值上升30
体力－10	体力－10	体力最大值减少10
体力－20	体力－15	体力最大值减少20
体力－30	体力－20	体力最大值减少30
攻击力UP（小）	攻击10	攻击力上升3%
攻击力UP（中）	攻击15	攻击力上升5%
攻击力UP（大）	攻击20	攻击力上升10%
防御＋20	防御10	防御力上升20
防御＋30	防御15	防御力上升30
防御＋40	防御20	防御力上升40
防御－20	防御－10	防御力下降20
防御－30	防御－15	防御力下减30
防御－40	防御－20	防御力下减40
ランナー	スタミナ10	耐力消耗速度减半
钝足	スタミナ－10	耐力消耗速度增加20%

状态变化系技能

技能名称	发动条件	技能效果
毒半减	毒 10	毒状态体力减少速度减半
毒无效	毒 15	对毒效果免疫
毒倍加	毒 −10	毒状态体力减少速度加倍
麻痹半减	麻痹 10	麻痹状态时间减半
麻痹无效	麻痹 15	对麻痹攻击免疫
麻痹倍加	麻痹 −10	麻痹状态时间加倍
睡眠半减	睡眠 10	睡眠状态时间减半
睡眠无效	睡眠 15	对睡眠攻击免疫
睡眠倍加	睡眠 −15	睡眠状态时间加倍
气绝半减	气绝 10	气绝状态几率减半
气绝无效	气绝 15	不会产生气绝状态
气绝倍加	气绝 −10	气绝状态时间加倍
耐雪	耐雪 10	对冰冻状态免疫
冻结	耐雪 −10	冰冻状态时间加倍
耐震	耐震 10	不受震动影响
暑さ半减	耐暑 10	在炙热地区体力减少速度减半
暑さ（小）无效	耐暑 15	暑气（小）无效，暑气（大）地区体力减少速度降低 30%
暑さ（大）无效	耐暑 20	在炙热地区体力不会减少
暑さ（小）倍加	耐暑 −10	在炙热地区体力减少速度上升 50%
暑さ（大）倍加	耐暑 −15	在炙热地区体力减少速度加倍
寒さ半减	耐寒 10	在寒冷地区耐力减少速度减半
寒さ（小）无效	耐寒 15	寒气（小）无效，寒气（大）地区耐力减少速度降低 30%
寒さ（大）无效	耐寒 20	在寒冷地区耐力不会减少
寒さ（小）倍加	耐寒 −10	在寒冷地区耐力减少速度上升 50%
寒さ（大）倍加	耐寒 −15	在寒冷地区耐力减少速度加倍
抗菌	抗菌 10	对一部分不可使用道具状态免疫
バイキン	抗菌 −10	不可使用道具状态时间加倍
风压（小）无效	风压 10	不受风压（小）影响
风压（大）无效	风压 15	不受风压（大）影响
龙风压无效	风压 25	不受古龙种特殊风压的影响
耳栓	听觉保护 10	不受咆哮（小）影响
高级耳栓	听觉保护 15	不受咆哮（大）影响

耐性系技能

技能名称	发动条件	技能效果
全耐性 + 10	全耐性 20	全部耐性上升 10
全耐性 + 5	全耐性 15	全部耐性上升 5
全耐性 + 3	全耐性 10	全部耐性上升 3
全耐性 −3	全耐性 −10	全部耐性下降 3
全耐性 −5	全耐性 −15	全部耐性下降 5
全耐性 −10	全耐性 −20	全部耐性下降 10
火耐性 + 10	火耐性 20	火耐性上升 10
火耐性 + 5	火耐性 15	火耐性上升 5
火耐性 + 3	火耐性 10	火耐性上升 3
火耐性 −3	火耐性 −10	火耐性下降 3
火耐性 −5	火耐性 −15	火耐性下降 5
火耐性 −10	火耐性 −20	火耐性下降 10
水耐性 + 10	水耐性 20	水耐性上升 10
水耐性 + 5	水耐性 15	水耐性上升 5
水耐性 + 3	水耐性 10	水耐性上升 3
水耐性 −3	水耐性 −10	水耐性下降 3
水耐性 −5	水耐性 −15	水耐性下降 5
水耐性 −10	水耐性 −20	水耐性下降 10
冰耐性 + 10	冰耐性 20	冰耐性上升 10
冰耐性 + 5	冰耐性 15	冰耐性上升 5
冰耐性 + 3	冰耐性 10	冰耐性上升 3
冰耐性 −3	冰耐性 −10	冰耐性下降 3
冰耐性 −5	冰耐性 −15	冰耐性下降 5
冰耐性 −10	冰耐性 −20	冰耐性下降 10
雷耐性 + 10	雷耐性 20	雷耐性上升 10
雷耐性 + 5	雷耐性 15	雷耐性上升 5
雷耐性 + 3	雷耐性 10	雷耐性上升 3
雷耐性 −3	雷耐性 −10	雷耐性下降 3
雷耐性 −5	雷耐性 −15	雷耐性下降 5
雷耐性 −10	雷耐性 −20	雷耐性下降 10
龙耐性 + 10	龙耐性 20	龙耐性上升 10
龙耐性 + 5	龙耐性 15	龙耐性上升 5
龙耐性 + 3	龙耐性 10	龙耐性上升 3
龙耐性 −3	龙耐性 −10	龙耐性下降 3
龙耐性 −5	龙耐性 −15	龙耐性下降 5
龙耐性 −10	龙耐性 −20	龙耐性下降 10

剑士系技能

技能名称	发动条件	技能效果
业物	切れ味 10	武器斩味消耗速度减慢
なまくら	切れ味 −10	武器斩味消耗速度加快
切れ味レベル + 1	匠 10	武器斩味提升一个等级
切れ味レベル −1	匠 −10	武器斩味降低一个等级
见切り + 1	达人 10	武器会心率增加 10%
见切り + 2	达人 15	武器会心率增加 20%
见切り + 3	达人 20	武器会心率增加 30%
心眼	剑术 10	使用武器弹刀时不会发生硬直
ガード性能 + 1	ガード性能 10	怪物攻击力降低 10，防御硬直时间变短
ガード性能 + 2	ガード性能 15	怪物攻击力降低 20，防御硬直时间变短
ガード性能 −1	ガード性能 −10	怪物攻击力增加 5，防御硬直时间变长
ガード性能 −2	ガード性能 −15	怪物攻击力增加 10，防御硬直时间变长
ガード强化	ガード强化 10	能够防御原来防御不能的攻击
オートガード	自动防御 10	有防御功能的武器可自动发动防御
砥石使用高速化	研ぎ师 10	高速磨刀
砥石性能半减	研ぎ师 −10	磨刀后斩味回复量减半

射手系技能

技能名称	发动条件	技能效果
通常弹全レベル追加	通常弹追加 15	可使用全部等级的通常弹
通常弹 LV1 追加	通常弹追加 10	弩追加可使用 LV1 通常弹
通常弹全レベル追加	通常弹追加 15	可使用全部等级的通常弹
贯通弹 LV1 追加	贯通弹追加 10	弩追加可使用 LV1 贯通弹
贯通弹 LV1&2 追加	贯通弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 贯通弹
贯通弹全レベル追加	贯通弹追加 20	可使用全部等级的贯通弹
散弹 LV1 追加	散弹追加 10	弩追加可使用 LV1 散弹
散弹 LV1&2 追加	散弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 散弹
散弹全レベル追加	散弹追加 20	可使用全部等级的散弹
彻甲榴弹 LV1 追加	榴弹追加 10	弩追加可使用 LV1 彻甲榴弹
彻甲榴弹 LV1&2 追加	榴弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 彻甲榴弹
彻甲榴弹全レベル追加	榴弹追加 20	可使用全部等级的彻甲榴弹
扩散弹 LV1 追加	扩散弹追加 10	弩追加可使用 LV1 扩散弹
扩散弹 LV1&2 追加	扩散弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 扩散弹
扩散弹全レベル追加	扩散弹追加 20	可使用全部等级的扩散弹
通常弹・连射矢威力 UP	通常弹强化 10	通常弹・连射矢威力上升
贯通弹・贯通矢威力 UP	贯通弹强化 10	贯通弹・贯通矢威力上升
散弹・扩散矢威力 UP	散弹强化 10	散弹・扩散矢威力上升
彻甲榴弹攻击力 UP	榴弹强化 10	彻甲榴弹威力上升
扩散弹攻击力 UP	扩散弹强化 10	扩散弹威力上升
填装数 UP	填装数 10	子弹填装数增加 1（弩）；可四段蓄力（弓）
装填速度 + 1	装填 10	装填子弹（药瓶）时间小幅缩短
装填速度 + 2	装填 15	装填子弹（药瓶）时间缩短
装填速度 + 3	装填 20	装填子弹（药瓶）时间大幅缩短
装填速度 −1	装填 −10	装填子弹（药瓶）时间小幅增加
装填速度 −2	装填 −15	装填子弹（药瓶）时间增加
装填速度 −3	装填 −20	装填子弹（药瓶）时间大幅增加
反动减轻 + 1	反动 10	弩发射后后坐力修正 + 2
反动减轻 + 2	发动 15	弩发射后后坐力修正 + 4
ぶれ幅 DOWN	精密射击 10	精准射击下，弹道误差减小
ぶれ幅 UP	精密射击 −10	精准射击下，弹道误差增加
连射	连射 10	可连续射击（弩）；蓄力速度加快（弓）

伤害系技能

技能名称	发动条件	技能效果
状态异常攻击强化	特殊攻击 10	异常状态攻击积蓄量增加 1/8
火事场力＋1	底力 10	体力 40%以下时，防御力增加 90
火事场力＋2	底力 15	体力 40%以下时，攻击力上升 30%，防御力增加 90
心配性	底力 −10	体力 40%以下时，攻击力减少 30%，防御力增加 42
ダメージ回复速度＋1	回复速度 10	体力红色部分回复速度为原来的 3 倍
ダメージ回复速度＋2	回复速度 20	体力红色部分回复速度为原来的 4 倍
ダメージ回复速度 −1	回复速度 −10	体力红色部分回复速度减慢为原来的 1/3
ダメージ回复速度 −2	回复速度 −20	体力红色部分回复速度减慢为原来的 1/4
精灵の加护	加护 10	25%几率受到伤害减少 30%
恶灵の加护	加护 −10	25%几率受到伤害增加 30%
地形ダメージ减（小）	地形 10	火山熔岩地形伤害小幅减少
地形ダメージ减（大）	地形 15	火山熔岩地形伤害减少
地形ダメージ增（小）	地形 −10	火山熔岩地形伤害小幅增加
地形ダメージ增（大）	地形 −15	火山熔岩地形伤害增加
回避性能＋1	回避性能 10	回避时无敌时间增加 0.07 秒
回避性能＋2	回避性能 20	回避时无敌时间增加 0.13 秒

道具系技能

技能名称	发动条件	技能效果
ボマー	爆弹强化 10	全部爆弹威力上升 50%，调和成功率 100%
投掷技术 UP	投掷 10	投掷道具的飞行距离及速度上升，回旋镖的消失几率降低 1/8
アイテム使用强化	效果持续 10	道具持续效果时间增加 50%
アイテム使用弱化	效果持续 −10	道具持续效果时间减少 30%
广域化＋1	广域 10	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种等回复道具时，效果可以广及同区域内的伙伴(效果为平时的 1/2)
广域化＋2	广域 20	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种等回复道具时，效果可以广及同区域内的伙伴
地图常备	地图 10	无须携带既可得到地图效果
地图无效	地图 −10	即使携带地图也无法显示地图效果
盗み无效	盗み无效 10	猫以及毒怪鸟的偷盗无效
体力回复アイテム强化	回复 10	体力回复系道具回复效果增加25%
体力回复アイテム弱化	回复 −10	体力回复系道具回复效果减少25%

食事系技能

技能名称	发动条件	技能效果
早食い	食事 10	吃物品的速度增加
スローライフ	食事 −10	吃物品的速度减慢
烧き名人	肉烧き 10	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间增加
烧き师匠	肉烧き 15	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间大幅增加
自称・烧き名人	肉烧き −10	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间减半
はらへり半减	はらへり 10	耐力最大值减少速度延长 1 倍
はらへり无效	はらへり 15	耐力最大值减少无效（部分地形除外）
はらへり倍加（小）	はらへり −10	耐力最大值减少速度加快 50%
はらへり倍加（大）	はらへり −15	耐力最大值减少速度加快一倍
まんぷく	食いしん坊 10	食用肉类时增加提升耐力值增加 25
拾い食い	食いしん坊 15	使用回复道具时有 1/3 的几率增加 25 耐力值

狩猎采取系技能

技能名称	发动条件	技能效果
采取＋1	采取 10	采取时不获得道具的几率减少到 3/32
采取＋2	采取 15	采取时不获得道具的几率减少到 1/32
精灵の気まぐれ	気まぐれ 10	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率下降 25%
神の気まぐれ	気まぐれ 15	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率下降 50%
悪灵の気まぐれ	気まぐれ −10	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率上升 25%
悪魔の気まぐれ	気まぐれ −15	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率上升 50%
高速剥ぎ取り＆采取	高速收集 10	加快剥取与采取
剥ぎ取り铁人	剥ぎ取り 10	剥取时不会因为小怪物的攻击而中断
剥ぎ取り名人	剥ぎ取り 20	增加一次剥取的机会
搬运の达人	搬运 10	搬运时移动速度加快，从不是太高的地方落下也不会打破搬运道具
钓り名人	钓り 10	鱼上钩的有效时间加倍
笛吹き名人	笛 10	减少笛子损坏几率，笛效果加强及持续时间增长
でかいのいい！	モンスター 10	提高出现大型怪物的几率
隐密	气配 10	不容易被怪物发现
挑拨	气配 −10	更容易被怪物发现
探知	千里眼 10	标识出怪物的状态（需染色玉配合）
自动マーキング	千里眼 15	自动标识出 BOSS 级怪物在地图上位置及状态

特殊系技能

技能名称	发动条件	技能效果
幸运	运气 10	获得任务奖励物品数量多的几率增加到 26/32
激运	运气 15	获得任务奖励物品数量多的几率增加到 29/32
不运	运气 −10	获得任务奖励物品数量多的几率减少 1/2
灾难	运气 −15	获得任务奖励物品数量多的几率减少 1/4
调和成功率＋5%	调和成功率 10	调和成功率上升 5%
调和成功率＋10%	调和成功率 15	调和成功率上升 10%
调和成功率＋20%	调和成功率 20	调和成功率上升 20%
调和成功率 −5%	调和成功率 −10	调和成功率下降 5%
调和成功率 −10%	调和成功率 −15	调和成功率下降 10%
调和成功率 −20%	调和成功率 −20	调和成功率下降 20%
最大数弹生产	弹调和 10	调和子弹时调和数最大
炮术师	炮术师 10	使用地图内炮类兵器威力加强
炮击王	炮术师 15	使用地图内炮类兵器威力加强，自身武器（炮击、龙击炮、彻甲榴弹）威力加强
炼金术	炼金术 10	可使用炼金术调和特定物品
疲劳半减	疲劳 10	被霞龙毒雾攻击后耐力槽减少程度减半
疲劳无效	疲劳 15	霞龙毒雾攻击附带的耐力最低化效果无效
属性攻击强化	属性攻击 10	武器的属性伤害增加 10%
胴系统倍加	—	胴装备的技能点数变成 2 倍（包括镶嵌的装饰品）



猫人食堂全资料

猫料理材料一览

1只猫厨师		2只猫厨师		3只猫厨师		4只猫厨师		5只猫厨师	
类别	材料	类别	材料	类别	材料	类别	材料	类别	材料
肉	くず肉	肉	サイコロミート	肉	ガブリブロース	肉	龙足	肉	龙头
肉	尖肉	肉	七味ソーセージ	肉	ミートワゴン	肉	プリン セスポーク	肉	ギガントミート
肉	ゴムジャーキー	肉	ワイルドベーコン	肉	マトングレート	肉	ガビア ルカルビ	肉	リュウノテール
野菜	ドテカボチャ	野菜	ヤングポテト	野菜	根棒ネギ	野菜	五香セ ロリ	肉	キングターキー
野菜	ふたごキノコ	野菜	マイルドハーブ	野菜	西国パセリ	野菜	炮丸レ タス	野菜	シモフリトマト
野菜	ジャンゴーネギ	野菜	スライスサボテン	野菜	激辛ニンジン	野菜	レアオ ニオン	野菜	キングトリュフ
鱼	ホタテチップ	野菜	まだらネギ	鱼	儿ガニ	鱼	ピンク キャビア	野菜	オニマツタケ
鱼	オンプウオ	鱼	スネークサーモン	鱼	くの字エビ	鱼	女王エ ビ	鱼	千年蟹
鱼	骨タコ	鱼	ブリカブト	鱼	スパイクフグ	鱼	大王イ カ	鱼	たてがみマグロ
谷物	ジャリライス	谷物	顽固パン	谷物	ウォーミル麦	谷物	古代豆	鱼	红莲鲷
谷物	フラヒヤ麦	谷物	大雪米	谷物	クック豆	谷物	マスターベーグル	谷物	ソウルビーンズ
谷物	ミックスビーンズ	果实	フルーツジャム	谷物	ウマイ米	谷物	ココッ ト米	谷物	黄金米
果实	オイルレーズン	果实	北风みかん	果实	冰树リンゴ	果实	炎热マ ンゴー	谷物	ヘブンブレッド
乳制品	粉吹きチーズ	乳制品	ヨクヨーグルト	乳制品	猛牛バター	果实	长寿ジ ャム	果实	エメラルドリアン
乳制品	ネンチャクリーム	乳制品	熟成チーズ	乳制品	チリチーズ	乳制品	ロイヤルチーズ	乳制品	幻兽チーズ
酒	ホピ酒	酒	フラヒヤビール	酒	パニーズ酒	酒	ブレスワイン	酒	黄金芋酒

料理效果一览

材料组合	1只猫厨师	2只猫厨师	3只猫厨师	4只猫厨师	5只猫厨师
肉×肉	体力+10	体力+20	体力+20	体力+30	体力+30
肉×野菜	耐力+25	耐力-25	体力+10、 攻击力UP（小）	—	体力+40、攻击力UP（大）
肉×鱼	耐力-25	—	雷耐性+3	耐力+25、水耐性+5	体力+20、耐力+50
肉×谷物	体力+10	防御力+15	—	耐力-50	—
肉×果实	—	火耐性+3	攻击力UP（大）	攻击力UP（小）、火耐性+5	体力-40、耐力-25
肉×乳制品	—	体力-20	—	体力+40	耐力+25、防御力+15
肉×酒	攻击力UP（小）	体力+10	耐力-25	防御力+10、冰耐性+5	攻击力UP（小）、火耐性+5
野菜×野菜	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+15
野菜×鱼	耐力+25	—	体力-30	体力+20、龙耐性+3	防御力+10、冰耐性+5
野菜×谷物	耐力-25	攻击力UP（小）	耐力+50	耐力+25、攻击力UP（小）	耐力+25、攻击力UP（小）
野菜×果实	体力+20	防御力+10、 体力+10	体力-30	耐力+50	—
野菜×乳制品	—	体力-10、耐力-25	体力+10、防御力+15	—	防御力+20、耐力+25
野菜×酒	—	耐力+25	—	体力+40	耐力-50
鱼×鱼	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（大）
鱼×谷物	体力+10	体力+20	—	体力-30、耐力-25	体力+40、防御力+20
鱼×果实	体力-10	—	耐力+25、 火耐性+3	防御力+20	耐力+50、防御力+10
鱼×乳制品	—	耐力-25	体力+30	防御力+10、雷耐性+5	—
鱼×酒	防御力+10	耐力+25	耐力-25	—	—
谷物×谷物	耐力+25	耐力+25	耐力+25	耐力+50	耐力+50
谷物×果实	冰耐性+3	—	—	体力-40	体力+30、耐力+25
谷物×乳制品	—	—	防御力+10、 耐力+25	攻击力UP（小）体力-50	体力+30、
谷物×酒	耐力-25	体力+10、 雷耐性+3	防御力+15、 水耐性+3	—	体力+30、水耐性+5
果实×果实	—	体力-10	—	体力+10、攻击力UP（小）	—
果实×乳制品	耐力+25	水耐性+3	体力-20、耐力-25	—	体力+50、龙耐性+5
果实×酒	体力-10	—	攻击力UP（小）	体力+20、防御力+15	攻击力UP（小）、雷耐性+5
乳制品×乳制品	—	耐力+25、	攻击力UP（小）	—	—
乳制品×酒	体力-10	冰耐性+3	—	体力+20、耐力+25	体力+50、耐力+50

猫技能一览

技能名称	技能效果
招き猫の幸运	获得任务奖励物品数量多的几率轻微上升
招き猫の激运	获得任务奖励物品数量多的几率小幅度上升
ネコのツタ登りの超人	攀爬耐力消耗减半
ネコのツタ登りの铁人	攀爬时不会因受到攻击而跌落
ネコのはじかれ上手	近战弹刀时斩味消耗减半
ネコの医疗术	各种回复类道具效果小上升，解毒草100%生效
ネコのカリスマ	可以同山菜爷爷交换6次
ネコの运搬の超人	搬运时耐力消耗减半
ネコの运搬の铁人	搬运时不会因受到轻攻击而失手
ネコの火事场力	体力一定量以下时攻击力、防御力上升
ネコの火药术	普通爆弹威力上升至G级别
ネコの解体数（小）／（大）	剥取时一定概率增加一次剥取次数
ネコの解体の铁人	剥取时不会因受到轻攻击而中断
ネコの换算术	农场点数换算率增加（训练所除外）
ネコの气球召唤术	热气球出现率为100%
ネコの起上がり术（小）／（大）	倒地后起身的无敌时间变长
ネコの拳斗术	挑拨动作的攻击力大幅提升
ネコの交涉术	道具被黑猫盗取后在黑猫巢穴找回的几率上升，并且与山菜爷爷交换容易得到获得率较低的道具
ネコの体术（小）／（大）	回避、防御时消耗的耐力减少
ネコの防御术（小）／（大）	受到攻击时一定几率伤害减少
ネコの调和术（小）／（大）	调和的成功率上升
ネコの调理术	烤肉时肉的品质上升一个等级
ネコの蹴脚术	脚踢的攻击力大幅上升
ネコの食事术	吃鱼时小幅提升耐力
ネコの胆力	遭遇BOSS时不会出现胆怯动作
ネコの吹奏术	使用各种笛系道具的损坏率降低
ネコの投掷术	石子、飞刀、回旋镖等投掷道具的伤害上升
ネコの逃走术	背向大型怪物逃跑消耗的耐力减少
ネコの道具俭约术	镐、虫网等损坏的概率降低
ネコの特殊攻击术	各种异常状态攻击的储蓄值上升
ネコの钝器殴打	弓弩近身力大幅上升
ネコの暴れ击ち	弓弩攻击力小幅上升，弹道误差增加
ネコの弱いの来い！	登场大型怪物的体长较小
ネコの秘境探索术	任务开始时100%出现在隐藏区域（上位任务限定）

波凯农场详细解说

农场是PSP版“《怪物猎人》系列”的独特施设，大大方便了为刷装备素材而四处奔波的玩家。和前作《怪物猎人 携带版》一样，玩家依然可以在本作的农场里进行农耕、捕虫、捉鱼、采集蜂蜜、采掘矿石、收获蘑菇等，以获得自己需要的补给道具和装备素材。不过波凯显然比科科特更为富庶，农场新增了猫人小船、大剑洞窟和会生产怪物粪便的波波怪等三处施设，玩家终于可以在农场里获得怪物素材了，同时也有了农耕时肥料的来源。



农田（初期可扩张）

在农场的田地里，玩家可以播种并收获作物。播种完后再施以怪物的粪可以提高土壤一时的等级。农田能够种植的道具如下：

赤の种、绿の种、怪力の种、忍耐の种、カラの实、ハリの实、ペイントの实、药草、げどく草、ネムリ草、トウガラシ

除了赤の种和绿の种外，其他种植的道具都秉承着“种瓜得瓜”的自然遗传法则。赤之种和绿之种种植后的产物会有一定的变化，详细参见下表。

名称	产物
绿の种	绿の种、ツタの叶、ネンチャク草、はじけクルミ、落阳草、龙杀しの实、ドスビスカス
赤の种	赤の种、カクサンの实、火药草、サボテンの花、トウガラシ、マタタビ、ドスビスカス

除了固定获得的通常道具外，每次收获还能获得另外的奖励道具，奖励道具种类如下：

カクサンの实、火药草、カラの实、钓りカエル、钓りバッタ、钓りミミズ、ネンチャク草、はじけクルミ、ペイントの实、虫の死骸、药草、龙杀しの实、ドスビスカス

得知了以上因果关系后，下面就给出种植收获公式表。

土壤等级	收获道具
土壤等级LV1	通常道具1~3个+奖励道具1~2个
土壤等级LV2	通常道具4~6个+奖励道具1~3个
土壤等级LV3	通常道具7~9个+奖励道具2~3个

虫の茂み（初期拥有）

不死虫、虫の死骸、钓りミミズ、钓りホタル、光虫、ヤマイモムシ、にが虫、カクバッタ、クモの巣、セッチャクロアリ、钓りバッタ、キラビートル、オオツノアゲハ、オオナナホシ

虫の茂み＋1（村2星紧急任务过关）

不死虫、雷光虫、光虫、にが虫、钓りミミズ、セッチャクロアリ、キラビートル、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ドスヘラクレス

虫の茂み＋2（集会所5星紧急任务过关）

王族カナブン、ドスヘラクレス、キラビートル、オオツノアゲハ、雷光虫、不死虫、ランゴスタの甲壳

虫の木（虫の茂み＋2扩充完毕）

不死虫、にが虫、虫の死骸、カンタロスの羽、カンタロスの甲壳、ランゴスタの羽、ランゴスタの甲壳、雷光虫、ヤマイモムシ、カクバッタ、光虫、オオツノアゲハ、オオナナホシ、钓りフィーバエ、怪力の种、忍耐の种

采掘ポイント（初期拥有）

石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、铠玉、水光原珠、圆盘石、铠石

采掘ポイント＋1（村4星紧急任务过关）

圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、冰结晶、铠玉、上铠玉、ライトクリスタル、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠

采掘ポイント＋2（打过岩蟹后）

マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、ライトクリスタル、大地の结晶、上铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、虹色矿石

爆弹采掘（村4星紧急任务过关）

砥石、石ころ、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、冰结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、ライトクリスタル、铠石、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠

キノコの木（初期拥有）

毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸

高级キノコの木（キノコの木扩充完毕）

ドキドキノコ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸

最高级キノコの木（高级キノコの木扩充完毕）

ドキドキノコ、マンドラゴラ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸

釣り用栈桥（初期拥有）

小金鱼、春夜鲤、ハリマグロ、はじけイワシ、眠鱼、サシミウオ、キレアジ

釣り用栈桥＋1（初期可扩张）

小金鱼、春夜鲤、ハリマグロ、はじけイワシ、眠鱼、カクサンデメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ

釣り用栈桥＋2（村4星紧急任务过关）

小金鱼、春夜鲤、カクサンデメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ



投网マシーン（村6星紧急任务过关）

キレアジ、サシミウオ、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、古代鱼、水龙の鳞、翠水龙の鳞、カクサンデメキン、眠鱼

试作型ハチの巣箱（村4星紧急任务过关）

ハチミツ、虫の死骸、ツチハチノコ

正式型ハチの巣箱（试作型ハチの巣箱扩充完毕）

ハチミツ、虫の死骸、ツチハチノコ

改良型ハチの巣箱（正式型ハチの巣箱扩充完毕）

ハチミツ、虫の死骸、ツチハチノコ

ポポの足元（初期拥有）

モンスターのフン

洞窟の大剑（村5星紧急任务过关）

黑いかけら、黑い块

猫人小船（到达村长3星任务）

雪山

资金	道具
200pts	兽骨、ハチミツ、ペイントボール、ファンゴの毛皮、生肉、空きビン、捕获用麻醉药、光虫
300pts	龙苔、铠玉、アルビノエキス、マカライト矿石、ランゴスタの甲壳、大きな骨、ハチミツ、カラ骨【小】、トラップツール、龙骨【小】、鸣き袋、ネット、光虫
500pts	ネット、トラップツール、铠玉、上铠玉、小金鱼、电气袋、大きな骨、ギアノスの鳞、ブランゴの毛、龙苔
1000pts	ドスヘラクレス、上铠玉、电击袋、ドラグライト矿石、小金鱼、トラップツール

密林

资金	道具
200pts	ニトロダケ、火龙の体液、ハチミツ、コンガの毛、モンスターの体液、ランポスの牙、捕获用麻醉药、耐菌珠、カラの实
300pts	龙木、生肉、カラの实、铠玉、モンスターのフン、飞龙のフン、鸣き袋、火龙の体液、天盾珠、ランポスの牙、盾蟹の小壳、モンスターの体液、ハチミツ、カンタロスの羽
500pts	飞龙のフン、カラ骨【小】、 真珠、铠玉、上铠玉、鸣き袋、火炎袋、火龙の体液、カンタロスの甲壳、龙木、天盾珠、力投珠
1000pts	神龙木、カブレライト矿石、上铠玉、坚龙骨

砂漠

资金	道具
200pts	モンスターのフン、火药草、サボテンの花、マンドラゴラ、大食いマグロ、小金鱼、光虫、キラビートル、水光原珠、温风珠
300pts	爆药、モンスターのフン、トラップツール、小タル、マンドラゴラ、キラビートル、铠玉、ゲネポスの麻痹牙、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、祸々しい布、水光原珠、耐麻痹珠
500pts	爆药、大タル、铠玉、龙骨【中】、龙骨【大】、砂龙の鳞、エビの小壳、龙苔、祸々しい布、钓力珠
1000pts	ドス大食いマグロ、ランゴスタの薄羽、祸々しき布、修罗原珠

沼地

资金	道具
200pts	爆药、コンガの毛、生肉、イーオスの鳞、空きビン、セッチャクロアリ、大タル、兽骨
300pts	トラップツール、兽骨、狂走エキス、大タル、龙苔、铠玉、生肉、ゲネポスの麻痹牙、镰蟹の小壳、ライトクリスタル、ニトロダケ、龙の爪、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、祸々しい布、水光原珠
500pts	爆药、ライトクリスタル、铠玉、狂走エキス、龙の爪、イーオスの毒牙、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、龙苔、落し物の伞、祸々しい布
1000pts	古代鱼、イーオスの上鳞、王族カナブン、龙苔、神龙苔、モンスターの浓汁

森丘	
资金	道具
200pts	ランポスの鳞、火龙の体液、ブーメラン、特产キノコキムチ、ランポスの牙、なぞの骨
300pts	铠玉、上铠玉、祸々しい布、火龙の体液、キラビートル、虹色コガネ、龙木、龙苔、奇面族のお面、飞龙のフン、タルの盖、耐绝珠、ランポスの牙、ハチミツ、生肉、龙の爪
500pts	飞龙のフン、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、火炎袋、上龙骨、龙の爪、火龙の体液、龙木、千里珠
1000pts	龙の爪、铠玉、上铠玉、爆炎袋、上龙骨、达人のドクロ、古代鱼、祸々しい布、落し物の伞、肉球のスタンプ、龙木、神龙木、流水珠

资金	道具
200pts	カラの实、マンドラゴラ、ドスヘラクレス、大地の结晶、ドラグライト矿石、铠玉、イーオスの毒牙、イーオスの鳞、とがった爪、蛇龙の皮
300pts	マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、ドスヘラクレス、虹色コガネ、龙骨【中】、蛇龙の皮、イーオスの毒牙、マンドラゴラ、祸々しい布、阳翔原珠、修罗原珠、龙木、龙苔
500pts	上铠玉、红莲石、ドスヘラクレス、イーオスの毒牙、マンドラゴラ、祸々しい布、龙木、龙苔、肉球スタンプ、睡眠袋
1000pts	カブレライト矿石、狱炎石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、猛毒袋、坚龙骨、ランゴスタの薄羽、ランゴスタの坚壳、龙木、龙苔、神龙木、神龙苔

网络下载任务指南

与前作一样，《MHP2》也能通过官网下载特定任务，不过这次不仅能下载集会所任务，还能下载训练所任务，同时还有一些"特典"要素可下载，下面就来为大家简单介绍一下。

下载任务必须要有"热点"，家里有无线路由器或者带软AP功能网卡（如神卡）的玩家在家就可以很方便地实现下载，而没有这个条件的玩家不妨去一些有免费热点的公共场所，比如麦当劳、星巴克之类，坐在那里搜索一下，因为整个下载过程很快，几分钟便可完成，所以也还是很方便的。

下载的步骤非常简单，在主菜单中选择Download，然后选择接入点，经过一段时间的连接，很快便可连接上官方网站，这次的连接速度相比前作快了不少。

在主画面有三个选项，分别是任务下载、特典下载以及最新情报。最新情报是公布最近更新的情报，包括预告下次提供下载的任务。



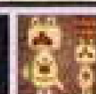
任务下载

进入任务下载后可以选择下载集会任务或者训练所任务，在2月22日游戏发售当天官方提供一个集会任务下载——"猿蟹合战！（蟹之卷）"，大斗技场内讨伐大名盾蟹；同时训练所还提供一个"挑战任务01"（チャレンジクエスト01），讨伐毒怪鸟和紫毒怪鸟（沼地夜）；在3月2日，官方又提供了"FAMI通 桃毛兽连续讨伐"（沼地昼）的任务，获得的奖励材料能够制作"FAMI通套装"和"FAMI通双铁扇"等武器装备。3月9日又有了新的任务……官方会不断提供新的任务下载。



选择喜欢的任务后，下载的过程只需要一秒，之后会提示存入记忆棒。下载的集会任务必须前往集会所才能接到，与看板娘对话接任务时选择最下方的"イベントクエスト"便是；而下载的训练所挑战任务，要在训练所选择"集团演习"中才能找到（集团演习→クエスト受注→チャレンジクエスト）。这些任务都可以联机，不妨拉上朋友一起来。

特典下载



特典是官方提供的一些特别奖励之类的要素，玩家下载后能获得一些特别东西，游戏发售当日提供的特典包括5个内容。

1. 小猪增加特别的FAMI通服装，在家中可以更换。
2. 村中可以雇佣到新的猫厨师——赤虎，调查村中的木桶便可。
3. 获得新的称号——科科特（ココット），在工会卡片上有所显示。
4. 获得农场点数1000点。
5. 农场设施增加"探险猫船"（正常流程中需要完成村长2星任务后才出现。）

注意，特典内容可以一次全部下载，但奖励内容并不能重复获得。当所有下载完成后可按下Start键，可直接断开连接。





文 御影丽佳 编 雷伊 美编 紫枫
在PS2版《机战OGs》不断延期的同时，这款NDS的《超级机器人大战W》却横空出世，率先带给了玩家们不小的惊喜。虽然游戏的画面、音效等比起GBA上的系列作品并没有太过彻底的进化，但在加入了NDS的触摸和双屏功能后，游戏在细节方面显得十分体贴入微，玩起来的感觉非常流畅。不过话说回来，作为NDS上的第一款《机战》，本作可以发展进化的地方还有很多，比如依然没有加入语音等等。期待下一作掌机上的《机战》作品能够弥补这些遗憾吧！
光环收录
NDS
超级机器人大战W
スーパーロボット大战W
◆Banpresto◆S・RPG◆2007年3月1日◆日版
◆1人◆512M◆5800日元◆无对应周边
スーパーロボット大戦W



基本系统

援护攻击



具有援护攻击或者援护防御技能的机体可以在僚机攻击的时候进行辅助攻击，前提是必须和正在攻击的机体邻接，并且处于同一高度。空空、地地的机体之间可以援护，但是空地之间的机体不能援护。支援要请是一种特殊的援护攻击，具有此技能的机体可以在攻击的时候对邻接的机体提出支援攻击要求，支援机体可以没有援护攻击的能力。

COMBO 攻击

武器图标里带有C的武器可以进行复数攻击，攻击的敌人必须相邻，攻击敌人的数量和角色的COMBO等级有关，最大是4，这个技能非常重要，是后期面对大量密集敌人时候的有利武器。

改造

本作的武器改造综合在机体改造内了，对一些有追加武器的机体则多了一项追加的改造，改满即可获得新武器。机体的能力或者武器改造满了之后可以得到追加改造奖励。还有，选择最喜欢的三部作品虽然可以进行15段改造，但是他们的完全改造奖励是没有选择“喜爱作品”之前的。

喜爱的作品

本作和《机战MX》等作品一样，可以在游戏开始时选择自己喜欢的作品，一共可选6部。被选中系列的机体可以得到改造、经验和金钱的奖励。第一部剧情和第二部剧情的作品是独立的，2周目不继承1周目的喜爱作品。

2周目继承

2周目继承1周目的金钱和BP值，并且可以进行15段改造。但是不继承等级和强化芯片。另外2周目的商店里可以买到一些机体。

商店

商店在1周目里可以把自己不用的强化芯片换成金钱，2周目也可以用钱在商店里买到机体。

联动

如果有以前GBA上的机战作品，则可以与本作联动，得到强化芯片（具体见芯片列表）。方法是将卡带插入NDS的GBA卡插槽，打过第一关就有选择提示你是否联动。不过每次只能联动一部作品，一共是7部。



精神效果一览

名称	消费SP	效果
侦察	5	调查某机体能力，并且使其一回合内回避率下降10%
加速	5	一次行动移动力+3
直击	30	一次攻击无视敌人的特殊防御技能以及SIZE差
不屈	20	被攻击只受到10的伤害，限定1次
狙击	30	一回合内，除地图兵器和射程1的武器外所有武器射程+2
突击	30	一回合内，除地图兵器外所有武器在移动后都可以使用
铁壁	30	一回合内受到的伤害变为正常时候的1/4
てかげん	10	在能击破敌人时候给敌人留下10HP，仅当比敌人技量高的时候有效
努力	20	下次战斗后获得双倍经验
应援	40	使指定的机体下次战斗后获得双倍经验
幸运	40	下次战斗后获得双倍金钱
祝福	60	使指定的机体下次战斗后获得双倍金钱

根性	20	回复自机最大HP的30%
ド根性	40	自机HP全回复
信赖	30	回复指定机体2000HP
友情	60	回复指定机体最大HP
献身	30	回复指定我方人员10SP
补给	60	使指定人员EN、残弹全回复
ひらめき	10	完全回避敌人一次攻击
集中	15	一回合内命中回避＋30%
必中	20	一回合内命中率变为100%
かく乱	70	一回合内所有敌人的命中率减半，必中无效
脱力	50	使指定敌人的气力降低10
气合	40	自己气力上升10
气迫	80	自己气力上升30
激励	70	使和自机邻接的所有机体气力上升10
感应	30	一回合内使指定机体的命中变为100%
斗志	30	一回合内所有攻击全部会心一击
热血	40	使下次攻击所造成的伤害变为正常的2倍，不可与魂并用
魂	60	使下次攻击所造成的伤害变为正常的2.5倍，不可和热血并用
觉醒	60	使自机可以两次行动
再动	90	对已经行动过的我方机体使用可以使其继续行动
爱	90	同时发动加速、热血、必中、ひらめき、气合、努力和幸运的效果
勇气	90	同时发动加速、必中、不屈、热血、气合和直击的效果
绊	80	我方全员HP回复50%

强化部件一览表

机体

名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
サーボモーター	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
高性能スラスター	运动性+15
超高性能电子头脑	运动性+20、射程+2、全武器命中率+25%
アポジモーター	运动性+5、移动力+1
リフターモジュール	移动力+2、移动类型追加“空”、机体和武器适应性“空”为S
フライトユニット	移动类型追加“空”、机体和武器适应性“空”为S
アクアモジュール	移动类型追加“水”、机体和武器适应性“水”为S
ホバークラフト	移动类型追加“ホバー”(水面浮游)、机体和武器适应性“ホバー”为S
スラスターモジュール	机体和武器地形适应宇宙S
A-アダプター	机体和武器地形适应全A
S-アダプター	机体和武器地形适应全S
防尘装置	机体和武器地形适应地上S
チョバムアーマー	机体HP+500、装甲+100
ハイブリッドアーマー	机体的HP+800、装甲+150
超合金Z	机体的HP+1000、装甲+200
超合金ニューZ	机体的HP+1500、装甲+250

超合金ニュ－Z Alpha	机体的HP+2000、装甲+300
大型ジェネレーター	最大EN+50
パワーエクステンジター	最大EN+100
辅助GSライト	最大EN+150、每回合恢复EN10%、不可重复装备
ソーラーセイル	每回合回复EN10%、不可重复装备
ザカーペンターズ	每回合回复HP10%、不可重复装备
対ビームコーテイングS/M/L	获得ビームコートS/M/L 能力
ラミネート装甲	获得ラミネート装甲能力
バリアS/M/L发生装置	获得バリアS/M/L 能力
ピンクハロ	每移动一格增加100资金
P·A·S·F·U	每移动一格回复1点SP
ハウメアの护り石	特殊效果无效化
SRW-Aの魂	装甲+100、运动性+10、命中+10
SRW-Rの魂	装甲+150、运动性+15、命中+15
SRW-Dの魂	装甲+200、运动性+20、命中+20
SRW-Jの魂	装甲+350、运动性+35、命中+35
SRW-OGの魂	装甲+250、运动性+25、命中+25
SRW-OG2の魂	装甲+300、运动性+30、命中+30
第2次SRWの魂	装甲+500、运动性+50、命中+50
高性能レーダー	地图兵器、射程1以外武器射程 +1
オールレンジレーダー	地图兵器、射程1以外武器射程 +2
スナイパースコープ	机体持的所有武器命中率+10%
マルチロックオンSYS	机体持的所有武器命中率+20%
高性能照准器	机体持的所有武器命中率+30%
学习型OS	全武器会心一击补正+10
ピエロの假面	全武器会心一击补正+20
かなめのハリセン	全武器会心一击补正+30
ENチップ	武器EN消费减少10%，不可重复安装
ENメガチップ	武器EN消费减少20%，不可重复安装
ENギガチップ	武器EN消费减少30%，不可重复安装
大型マガジン	全武器弹药数1.5倍，不可重复安装
超大型マガジン	全武器弹药数2倍，不可重复安装
プロペラントタンク	EN全回复
カートリッジ	全武器残弹数全回复
リペアキット	HP全回复
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹完全回复
トライデント焼き	SP回复20点
火星丼	SP回复50点
爆热ゴットカレーパン	SP全回复

人物

名称	效果
BP+1	使用后+1BP
BP+2	使用后+2BP
BP+3	使用后+3BP
最大SP+5	使用后增加5点最大SP



最大 SP+10	使用后增加 10 点最大 SP
最大 SP+15	使用后增加 15 点最大 SP
SP 消费 −5%	精神消耗 SP 值 −5%（最大可减 30%）
初期气力 +2	出击初期气力 +2
援护攻击 +1	援护攻击技能等级 +1
援护防御 +1	援护防御技能等级 +1
支援要请 +1	支援要请技能等级 +1
マルチコンボ	增加特殊技能"マルチコンボ"
底力 +1	特殊技能"底力"等级 +1
インファイト +1	インファイト技能等级 +1
ガンファイト +1	ガンファイト技能等级 +1
カウンター	增加特殊技能"カウンター"
ヒット＆アウェイ	增加特殊技能"ヒット＆アウェイ"
サイズ差无视	增加特殊技能"サイズ差无视"
力气限界突破	增加特殊技能"力气限界突破"



流程攻略

第一部

第1话 宇宙の海に帆をあげろ

我方配置： ヴァルホーク、ヴァルストーク、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムサンドロック改

敌方配置： メビウスギ×2、デルフィウム×2、トーラス、エイド×6

要点： 受迪奥和卡多鲁的委托，主角将一批秘密货物运往地球。但是正当他们准备出发的时候，被一伙宇宙海盗袭击了。主角和妹妹出击迎击敌人。开始的敌人非常弱，主角用个"集中"冲过去就行了。将初期敌人全灭后会出现6部エイド的增援，不过这时迪奥和卡多鲁也会出击来帮忙，全灭敌人后DBOY出现并帮助主角解决了剩下的敌人然后离开。而就在主角一行人前往地球的途中，一伙不明身分的人也悄然到了银河系。



第2话 白き铁骑士たち

我方配置： テッカマンブレード、ブルーアース、デトネイター・オーガン、ヴァルストーク、自选部队

敌方配置： ラダム兽×5、ラダム兽×9、エイド×8

要点： 执行巡逻任务的DBOY到达指定地点后遇到了大批的ラダム兽，他变身开始和它们战斗。用个"集中"没人打得到他，放心进攻。全灭初期敌人后会出现大批敌人增援，但是这时候奥刚出现，用地图炮轰爆了一大堆敌人，而此时DBOY变身的30分钟限界只剩下了5分钟，必须在这5分钟内将剩下的敌人全灭，否则我方会被DBOY毁灭掉。事件的下一回合敌人又会出现8台エイド的增援，这时候主角一伙人恰巧赶到，于是也加入了战团帮助DBOY。5回合内全灭敌人就可以过关，注意不要被奥刚抢了经验和钱。过关后因为ブルーアース被重创无法继续航行，暂时加入了主角的队伍，而从地球开发机关那里又得到一个委托任务，那就是追击并击破ナデシコ……

第3话 ミッション"ナデシコ破坏指令"

我方配置： エステバリスOGアキト、エステバリスOGガイ、ナデシコ、エステバリスOGヒカル、エステバリスOGリョーコ、エステバリスOGイズミ、ヴァルストーク、自选部队、メビウスギゼロ

敌方配置： デルフィウム×6、メビウスギ×6、メビウスギゼロ×3、バッタ×12、カトンボ×3

要点： 被地球军追击的ナデシコ遇到了穆所属的地球军第三舰队，双方发生了战斗，但是穆好像已经发觉到这里面有什么阴谋。击破三架地球军机体后，木星蜥蜴出现，此时剩下的地球军全军撤退，而萌娘三人组和主角一行人增援ナデシコ。全灭敌人后地球军的另外一伙追兵出现，而主角的老爸利用高能闪光弹使

得地球军的追兵误认为ナデシコ被主角击坠，这时主角才知道原来他们收到的真正的委托任务是“伪装击破ナデシコ”。于是ナデシコ平安无事地往火星进发，主角一伙继续往地球前进。话说眼镜男心还真黑啊，可怜的主角老爸。



第4话 砕け散る希望

我方配置：ブルーアース、バードマン、トーラス、ヴァルストーク、テッカマンブレード、ヴァルホーク、自选部队

敌方配置：ラダム兽×12、ラダム兽×11、テッカマンダガー

要点：DBOY和主角又接到了新的任务，这次是去调查被ラダム袭击的第20区，并救出幸存者。到达之后DBOY先去侦察，而主角为了证明自己不是没用的小屁孩也偷偷跟了过去。结果DBOY中了敌人的圈套，变身不能。关键时刻，奥刚出现并帮助主角毁掉了干涉DBOY变身的装置，战斗正式开始。敌人很弱，BOSS很傻还不会撤退，每回合一个“集中”就可以保证无伤。过关后众人前往地球上的GGG总部。

第5话 机界·机械·奇奇怪怪

我方配置：M9 ガーンズバック×2、ボルフォッグ、冰龙、炎龙、ガオガイガー、マジンガーZ、グレートマジンガー、アフロダイA、ボスボロット、自选部队

敌方配置：M6 ブッシュネル×4、バードマン×3、EI-02。机械兽ガラダK7×6、机械兽ダブラスM2×6、飞行要塞グール

要点：《魔神》和《全金属狂潮》登场的一话。开始是EI-02带着几个杂兵来捣乱，在GGG机动部队面前不堪一击，感觉ガオガイガー的“天与地”做的还不错，遗憾的是没有语音。全灭掉这批敌人后阿修罗男爵带着机械兽出现，我方则是魔神部队登场。击破两部机械兽后，阿修罗男爵突袭弓静文并将其胁迫为人质，甲儿暂时变成敌对。将甲儿击破后，韦巴会远距离狙击飞行要塞救出弓静文，但是甲儿为了击倒阿修罗男爵而将魔神Z自爆……阿修罗男爵撤退。过关后GGG机动部队的几部机体加入。



第6话 GGG危机一发

我方配置：冰龙、炎龙、M9 ガーンズバック×2、自选部队、ガオガイガー、ボルフォッグ、テッカマンブレード+ペガス

敌方配置：ラダム兽×11、ラダム兽×8、バードマン×2、M6 ブッシュネル×2、机械兽ガラダK7×2、机械兽ダブラスM2 ×2、EI-15

要点：GGG总部被机界和ラダム两伙人同时侵入，而基地的防御设施也因为被敌人侵入和启动不能。面对来犯的敌人，只好由冰龙炎龙还有秘银的两部AS先牵制住，第二回合我方自选部队登场，敌人就不堪一击了。而基地内部也是打得热火朝天，DBOY在主角的帮助下拿到了新换装，而ガオガイガー也顺利出击。EI-15的钱很多，记得给个“祝福”，其他没有什么值得一提的。战斗结束后大河长官请求主角和GGG并肩战斗，但是主角不愿卷入战斗而拒绝了他的要求。而此时，从火星传来了ナデシコ与新的外星人交战的消息。

第7话 “出会いと别れ”の赤い星

我方配置：エステバリス空战アキト、エステバリス空战ガイ、ナデシコ、エステバリス陆战ヒカル、エステバリス陆战リョーコ、エステバリス陆战イズミ、ゴライオン

敌方配置：バッタ×12、カトンボ×6

要点：ナデシコ来到火星的居住区搜寻战争中的幸存者，遇到了木星蜥蜴的袭击。初期敌人很弱，三人娘集体行动依靠强力的相互支援基本没什么大问题。要注意的就是推进速度，尽量多杀点敌人。第三回合敌人增援出现，ゴライオン出现，那部单独的黄色敌军如果被击破则强制发生剧情，敌人大部队出现，我方全员撤退，老提督开着ナデシコ的强袭舰与敌人同归于尽。

第8话 冲绳の一番暑い日

我方配置：ボン太くん、マイク、冰龙、炎龙、M9 ガーンズバック×2、ボルフォッグ、自选部队

敌方配置：バードマン×3、M6 ブッシュネル×6、RK-92×6、C3-5×3、バードマン×5、机械兽ガラダK7×2、机械兽ダブラスM2×2、EI-13

要点：阵代高中到冲绳旅行，一同来的还有护和华，当然还有主角那群衰人。宗介开发出了新的人形机动兵

器ボン太くん来保护千鸟。正在游乐场玩的时候，机界那群人来袭，还有高龙手下的一伙佣兵来绑架千鸟，敌人全都很弱。左下的AS交给乌路兹小队就可以了，其他全部往上行进对付机界的敌人。打BOSS的时候不要忘记“应援”和“祝福”，某潜艇的导弹射程非常BUG，可以用来削减敌人的HP然后再给要升级的人干掉。过关后出现第一次分支，宇宙路线是迎接ナデシコ，地上路线是救援被劫持的客机。



宇宙路线

第9话 最悪な灾厄の采择

我方配置： エステバリスOGアキト、ナデシコ、エステバリスOGヒカル、エステバリスOGリョーコ、エステバリスOGイズミ、ゴライオン、エステバリスOGアカツキ、勃专用ジン

敌方配置： ガルラ大帝国战斗机×4、デスブラック兽人デスヘル×3、デスブラック兽人ガルシア×3

要点： 开始明人因为受到凯和老提督之死的打击，情绪低落，气力只有80。第二回合发生剧情，明人被敌人偷袭，此时勃出现救了他。勃有“指挥”，萌娘三人组配合他可以轻松扫荡敌人。前期敌人全灭后ガルラ大帝国的大部队出现，此时奥刚也出现，建议全灭木星蜥蜴前把部队集中到地图左下，因为奥刚直接出现在敌人中间，我方速度慢点的话他会把钱和经验全部扫光。将敌人全灭和勃离队，主角也同意和GGG并肩战斗，加入了“W工程”。

地上路线

第9话 战う・ボーイズ・アンド・ガールス

我方配置： ウイングガンダムゼロ、マイク、M9ガーンズバック×3、ARX-7アーバレスト、自选部队

敌方配置： RK-82×15、C3-58×6、サーペント×9、ブラン1056コーダル、アルトロンガンダム

要点： 相当难的一话。剧情就是《全金属狂潮》里高龙劫持飞机绑架了千鸟，宗介去救她。只不过，这次还多了西罗和花瓶女人莉莉娜。开始只有西罗开着“掉毛机”自己出击，不过敌人也很烂，占据基地的地形很容易解决它们。全灭初期敌人后高龙带着敌人增援出现，我方则有两台M9赶到增援，宗介也换上了M9。下一回合，玛丽梅安军的大部队出现，多诺文和五飞出现，我方大部队也赶到了。这个时候难点就来了，全员一定要占住基地的有利地形，打一下就存一次盘，敌人命中攻击都很高，不存盘后果很严重。然后剧情，宗介的M9被击破，换乘ARX7，这个时候高龙变得无比厉害，每回合使用“集中”和“觉醒”。不过他只会攻击宗介，把ARX放到毛的指挥范围内，就可以放心和他对攻了。五飞那边西罗单挑就可以，反正不行就读进度。全灭敌人后过关，高龙值10000大洋，记得“祝福”。过关后和宇宙剧情一样，主角加入“W工程”。

第10话 赤と白の悪魔

我方配置： エステバリス炮战アキト、ナデシコ，エステバリス炮战ヒカル、エステバリス炮战リョーコ、エステバリス炮战イズミ、エステバリス炮战アカツキ、ソルテッカマン1号机、メビウスギゼロ、バードマン、风龙、雷龙、テッカマンブレード、自选部队

敌方配置： ラダム兽×21、ラダムマザー×7、テッカマンエビル

要点： 开始我方部队兵分两路一直往上前进，迎接下面出场的テッカマンエビル，实力强一点。另外一路原地待机等敌人过来。初期敌人全灭后テッカマンエビル出现，我方大部队也出现，这时要在5回合内把杂兵清光，然后打掉テッカマンエビル，难度不是很大。如果5回合没有清场的话强制发生剧情，DBOY暴走，奥刚赶到要杀了他，这时他妹妹不顾自己的安危唤醒了DBOY。如果5回合内清场一样是这个剧情，只是这样BOSS不会撤退，多了一笔钱。过关后DBOY被联合军抓了起来。下面又是一条分支，日本路线和北美路线。



日本路线

第11话 魔神相打つ

我方配置： グレートマジンガー、アフロダイA，ボスボロット、自选部队、マジンカイザー

敌方配置： 机械兽ガラダK7×7、机械兽ダブラスM2×7、飞行要塞ゲール、ガルラ大帝国战斗机×8、デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战舰

要点： 魔神恺撒加入的一关。没什么特别难的，我方把研究所全都占住就行了。开始甲儿是敌人，等他自己跑过来把他HP打到9000以下就发生剧情。甲儿加

人，ガルラ大帝国一伙人出现，然后还是等他们过来消灭掉就行了。过关后和北美路线的同伴合流。



北美路线

第11话 心求めて

我方配置： 风龙、雷龙、ソルテッカマン1号机、自选部队

敌方配置： ラダム兽×18、ラダムマザー×6、テッカマンエビル、EI-21

要点： 众人潜入地球军的北美基地去营救被抓的DBOY，而DBOY认为自己是恶魔的化身，自暴自弃。这时大队ラダム兽来袭，我方大部队和风龙雷龙出击。消灭一定数量的敌人后，テッカマンエビル，EI-21都会出现。这时候，为了保护DBOY，超龙神和激龙神受到了テッカマンエビル的重创，被同伴的精神所感动，DBOY终于振作起来。然后就是消灭テッカマンエビル和EI-21了，占住基地地形，一直放两个龙神的合体技削减BOSS的HP，之后“祝福”＋“应援”干掉两个BOSS就行了。过关后回到GGG总部，真盖塔加入。

第12话 放送不可のウォークライ

我方配置： ボン太くん、量产型ボン太くん×5、ガオガイガー、ゴライオン

敌方配置： 机械兽ガラダK7、机械兽ダブラスM2、ガルラ大帝国战斗机、デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア

要点： 完全用来搞笑的一话，剧情非常有趣。剧情就是《FMP》校园篇里的“拯救阵代高中橄榄球部”，这次更有甲儿龙马等人助阵。在阵代高中学院祭上，阿修罗男爵带着两个机械兽来捣乱，结果被宗介带领的ボン太くん军团打得落花流水。而前来增援的ガルラ大帝国的某BOSS更是看到ボン太くん的样子就被吓跑了，剩下其他杂鱼，用ガオガイガー，ゴライオン干掉它们即可过关。

第13话 “秘密のバイト”は危险な香り

我方配置： マジンカイザー、ボスボロット、エステバリスOGアキト、ガンダムデスサイズヘル、M9ガーンズバック、ARX-7アーバレスト、ゴライオン、ヴァルホーク、自选部队

敌方配置： ナデシコ、エステバリスOGアキト×8、C3-5×2、メビウスギ×2、デルフィウム×2、トーラス×2、RK-92×2、机械兽ガラダK7×2、机械兽ダブラスM2×2、サーペント×2、バードマン×2

要点： 众人为了养家糊口天天打工，这时一个陌生的金发美女给了主角们一个工作，就是模拟战里击败ナデシコ，这样一个人就有100G拿。当击破ナデシコ后明人发现有点不对劲，原来他们攻击的是真正的ナデシコ的防御系统，这时金发美女露出了本来面目，她以前也是ナデシコ的设计师，而现在要毁掉ナデシコ，在星野琉璃的帮助下众人打败了她。敌人全是杂兵，很简单。

第14话 その生命、谁がために

我方配置： ビュナースA、トウアハー・デ・ダナン、自选部队

敌方配置： 机械兽ガラダK7×2、机械兽ダブラスM2×2、ガルラ大帝国战斗机×3、デスブラック兽人デスヘル×6、デスブラック兽人ガルシア×3、海底要塞ブード、妖机械兽ドラゴΩ1

要点： 本关没有什么值得说的，敌人都不是很难打，真实系顶在前面磨敌人的HP，然后给超级系杀掉提升气力。惟一讨厌的是BOSS在水里，注意武器的选择。银为了救公主自己牺牲了，公主接过银手中的枪，加入部队。



第15话 五色の绊、金色の勇气

我方配置： 自选部队、ゴライオン、ガオガイガー

敌方配置： ラダム兽×12、ラダムマザー×4、EI-15、C3-5×3、トーラス×3、RK-92×3、机械兽ガラダK7×3、机械兽ダブラスM2×3、テッカマンランス、テッカマンアックス、テッカマンソード

要点： 主角一行人来到地球军北美基地，这里遇到了大量的ラダム兽，机界那群人也来凑热闹。而在这关键的时刻，ゴライオン、ガオガイガー却出击不能。第三回合后发生剧情，ガオガイガー出击，兵分两路比较好，机界的给几个超级系配合修理机去打就OK了，宇宙骑士那边的敌人用真实系打。第五回合ゴライオン出击，这时DBOY的妹妹出现，但是被污染，后边

三个追兵也想要她的命。为了钱，要先把三个追兵干掉。挺难对付的，精神都用在它们三个身上好了，EI-21很废，不用担心。过关后，DBOY见到了自己的妹妹。

第16话 閉ざされた二人

我方配置： テッカマンエビル、テッカマンブレード、ガオガイガー、自选部队

敌方配置： C3-5×5、トーラス×5、RK-92×5、机械兽ガラダK7×5、机械兽ダブラスM2×5、サーペント×5、EI-28、EI-29、バードマン×3、M6ブッシュネル×3、EI-26、EI-27

要点： 开始的胜利条件是在同一回合对两个BOSS都造成伤害，满足条件后敌人大部队出现。凯在敌人堆里，不过一路防御逃出来没有什么大问题。剩下的就是步步为营，慢慢消灭敌人。4个BOSS都有地图炮，千万小心。



第17话 さらば勇者达！东京大决战！！

我方配置： ガオガイガー、超龙神、自选部队、ボルフォッグ、テッカマンレイピア

敌方配置： EI-01、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、EI-21×2、EI-25×2、EI-21×2、EI-02×2、EI-13×2、テッカマンエビル、ラダム兽×8、ラダムマザー×4

要点： 和EI-01决战的一话。我方出击后在中间不要动，等敌人自己过来比较好。第三回合ラダム的部队出现，奥刚来增援我方，现在的任务就是跟在奥刚屁股后边拣敌人。要在2回合内干掉テッカマンエビル，不然他会撤退。第7回合发生剧情，弹丸X发动，GGG机动部队的几个人全部200力气，另有一不明机体增援我方。EI-01的装甲非常高，让甲儿用第三招把BOSS的装甲降低后再集中攻击，消灭EI-01后过关。

第18话 悲劇のワン・ナイト・スタンド

我方配置： 自选部队、ARX-7アーバレスト

敌方配置： M6ブッシュネル×4、バードマン×4、C3-5×4、RK-92×4、サーペント×11、ベヘモス、アルトロンガンダム、ZY-98

要点： 本关杂兵很弱，BOSS很强。开始消灭一定数量的杂兵后，BOSS的姐姐会出现，多诺文加入我方。注意一定不要先杀BOSS的姐姐，不然BOSS会“热血”＋“必中”。个人的打法是叫甲儿牵制住BOSS，超级系几个人气力上来之后，一通必杀解决掉它。过关后，原种出现毁灭了GGG总部，地球又一次陷入了危机。

第19话 激突！魔神VS地狱王

我方配置： ビューナスA、マジンカイザー、自选部队

敌方配置： 机械兽ガラダK7×2、机械兽ダブラスM2×2、ガルラ大帝国战斗机×4、デスブラック兽人×4、デスブラック兽人ガルシア×4、妖机械兽ドラゴΩ1×4、あしゅらマジンガー×5、悪のビューナスA、机械兽ガラダブラMK01×5、ガルラ大帝国战舰、地狱王ゴートン

要点： 和地狱博士的决战。敌人全都是皮糙肉厚的角色，用真实系磨HP吧。本关前强烈建议把铠撒的装甲和武器改下，EN要改满，然后你就会发现什么叫无敌。敌人命中不高，耐心点打就是了。



第20话 加速する宇宙

我方配置： 风龙、雷龙、トールギスIII、自选部队

敌方配置： デルフィウム×4、サーペント×3、メビウス×3、バードマン×3、トーラス×4、バッタ×14、カトンボ×3、デツジン、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、EI-21×2、EI-25×2、EI-21×2、EI-02×2、EI-13×2、ZX-02、ZX-03

要点： 玛丽梅亚军攻击GGG的宇宙据点，还有木星蜥蜴也来一起凑热闹。前面的敌人都很弱。击破他们后原种出现，J也出现，后面的战斗很简单。全灭敌人后，超龙神为了阻挡陨石而消失在异空间内。

第21话 送られてきた刺客

我方配置： テッカマンブレード、自选部队

敌方配置： テッカマンアックス、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、EI-21×2、EI-25×2、EI-21×2、EI-02×2、EI-13×2、合体原种、ラダム兽×6、ラダムマザー×5

要点： 和上一话基本差不多，只是木星蜥蜴换成了ラ

ダム兽。惟一要小心的就是合体原种的地图炮，还有就是攻击前给BOSS挂上各种异常状态，这样会轻松很多。下关又出现分支，火星分支和月面分支。

火星分支

第22话 过去からの归还者

我方配置：自选部队、击龙神、デトネイター・オーガン

敌方配置：ガルラ大帝国战斗机×12、デスブラック兽人デスヘル×3、デスブラック兽人ガルシア×3、バッタ×4、カトンボ×2、エイド×16、ZX-07

要点：开始三分混战，我方一路往下冲就可以，然后敌人增援，腕原种也出现了。这时发生剧情，超龙神和击龙神变身为强龙神和幻龙神，剩下的事情就很简单了，全灭敌人。过关之后和月面部队合流

月面分支

第22话 やってきた"远い同胞"

我方配置：自选部队

敌方配置：M6 ブッシュネル×2、バードマン×2、C3-5×2、RK-92×2、サーペント×2、トーラス×2、バッタ×14、カトンボ×4、デツジン×6、ダイデツジン×3

要点：超级简单的一话，我方集中在月面都市等敌人过来慢慢消灭就是了。九十九放到最后再杀，把他击坠就直接过关了。过关后九十九叛逃到我方，但是被月臣暗杀了。过关后和火星方面部队合流。

第23话 终わらない圆舞曲・终幕

我方配置：自选部队、ウイングガンダムゼロ、アルトロンガンダム

敌方配置：サーペント×20、トーラス×44

要点：《高达W》的OVA版剧情，本关是赚钱的好机会。敌人除了五飞外全是杂兵，非常好打，而且敌人数量减少一定数量就会无限增援，直到第五回合发生剧情。所以抓紧机会多杀人，五飞能力很烂，杀一次就是12000块，所以也不要放过。第五回合剧情，木连对地球宣战，然后敌人增援就不会出现了，全灭敌人后就可以过关。



第24话 それぞれの"自分らしく"

我方配置：エステバリス月面アキト、自选部队

敌方配置：バッタ×4、カトンボ×4、デツジン×4、ダイデツジン×2、マジン×2、ダイマジン×2、かくらづき、木连式战舰×2、ガルラ大帝国战斗机×2、デスブラック兽人×3、デスブラック兽人ガルシア×3、ガルラ大帝国战舰×3

要点：开始的任务是保护ナデシコ冲到遗迹内，本身不是很难，但是几个BOSS身上都有强化芯片，能打掉还是打掉吧。小心敌人的杂兵，全都会地图炮，队形不要过于集中。到达遗迹后剧情，木连投降，ガルラ大帝国的敌人出现，这时我方全员力气150，随便打打了。



第25话 木星决战！超重力のわな

我方配置：GGG部队、自选部队

敌方配置：ガルラ大帝国战斗机×4、デスブラック兽人×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战舰×4、ZX-16、　　ZX-26、ZX-19、ZX-07、机界原种×16

要点：本关开始的时候不要动，等敌人过来就好了。第二回合发生剧情，众人中了陷阱不能移动，这时候注意即时存盘，有伤亡就LOAD吧。第五回合还是剧情，百兽王等4人得到The Power的力量，全员力气150，GGG几个是250，移动限制解除，这个时候原种出现。推荐机动性好的机体往下走对付ガルラ大帝国的战舰，战舰会援护攻击，要小心。右边让装甲高的过去，最后先放一发地图炮削减敌人的HP，原种的4个BOSS全部都有地图炮，注意。过关后好好整备下，下关是与原种的决战。

第26话 勇气ある战い

我方配置：GGG部队、自选部队

敌方配置：EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、EI-21×2、EI-25×2、EI-21×2、EI-02×2、EI-13×2、オーブス×9、アルムアルクス、エイド×8、ランゲ、Z-マスタ

要点：看起来很难的一关，其实一点都不难。这话GGG部队的所有人气力都是250，而且每回合EN、HP全恢复，还有就是除了最后的Z-マスタ之外的敌人基本

都打不穿他们的护盾，所以么，就放心地给他们去顶住原种。我方大部队下面集结，对付出现的宇宙骑士的敌人。开始时候Z－マスタ会随机攻击5个我方目标，HP－50%，第三回合发生剧情，J冲到指定位置后，则Z－マスタ真身出现，主角和我方母舰合体。アルムアルクス这个时候也撤退了。底下的事情就简单了，叫几个GGG围攻BOSS就可以了，奥刚也会来增援，不过攻击太差，基本没什么用。



第27话 そして、终わらない明日へ

我方配置：自选部队、GGG部队

敌方配置：ゾヌーダロボ

要点：很简单的一关，开始上的10个人里选攻击力高的，超级系都派上去好了。我方每回合强制撤退1个人，或者当某个单位攻击过BOSS之后也会强制撤退，所以开始能用的精神都用了好了。第三回合凯出现，气力150，用个“热血”很快就把BOSS搞定了。过关后第一部结束，主角老爸战死，主角失踪，奥刚为了掩护大家撤退自爆，开始第二部《SEED》的剧情。

第二部

第28话 宇宙に一人だけの

我方配置：劾专用ジン、イライジャ专用ジン、ヴァルホーク、ヴァルストーク、メビウスギゼロ

敌方配置：ミゲル专用ジン、ジン×3、テッカマンランス、ラダム兽×4

要点：基本是游戏第一关的难度，一直使用“集中”即可。最后干掉テッカマンランス的时候记得用“祝福”。主角的妹妹ミヒロ发现了自己老哥的行踪，第二部的故事由此展开。



第29话 赤い魂、青い炎

我方配置：アストレイBフレーム、イライジャ专用ジン、アストレイRフレーム、ヴァルホーク、ホーム、ヴァルストーク

敌方配置：メビウスギ×2、サーペント×2、トーラス×2、エイド×9、リーブ

要点：ロウ和ミヒロ听说扎夫特攻击了一个中立的殖民地，ロウ决定去寻宝。寻宝途中遇到了劾，这时候敌人来袭，于是一人乘上一部刚找到的机体迎战。第三回合主角妹妹出来帮忙，结果遇到危险，关键时刻主角挺身而出救了妹妹，一家人团员。

第30话 女神の梦、战神の野望

我方配置：アストレイRフレーム、ヴァルホーク、ホーム、ヴァルストーク、アストレイBフレームFW、イライジャ专用ジン、エステバリスカスタムガイ，エステバリスカスタムリョーコ，スーパーエステバリスサブロウタ、ナデシコB

敌方配置：メビウスギ×4、ステルンクーゲル×4、ジン×12、バスターガンダム、デュエルガンダム、ブリッツガンダム、积尸气×6、六连×6

要点：主角救了芙蕾，并把她送往地球军的宇宙要塞，哪知道人交出去以后反而被当作宇宙海盗被地球军攻击。第三回合扎夫特军在左上出现，所以前两回合叫母舰往下躲一点，不然必定挂掉。扎夫特只呆三个回合，尽量多杀点。第五回合火星后继者出现，小心六连，他们的COMBO攻击很厉害，可以跟在高机动型黑百合后边捡漏。全灭敌人后过关。

第31话 姬と道化、女王と勇者

我方配置：ヴァルホーク、ホーム、ヴァルストーク、アークエンジェル、メビウスギゼロ、エールストライクガンダム、ボルフォッグ、ガオファガー、エステバリスカスタムガイ，エステバリスカスタムリョーコ，スーパーエステバリスサブロウタ、ナデシコB

敌方配置：メビウスギ×3、サーペント×3、トーラス×3、ステルンクーゲル×3、サーペント×3、トーラス×3、积尸气×9、バッタ×4、カトンボ×2、デッジン、デンジン、マジン

要点：开始是《SEED》里面保护拉克斯的剧情，只是这次把扎夫特换成了世界犯罪组织。当然，GGG机动部队也会来增援。把犯罪组织的头头打跑后火星后继者出现。惟一要小心的就是他们的地图炮。过关后主角和GGG机动部队合流。

第32话 终わるハイスクールライフ

我方配置：ボン太くん、マジン、マジンガーZ、ビューナースA×2,ボスボロット、グレートマジンガー、ミリオン

敌方配置：EI-02、M6 ブッシュネル×2、RK-92×2、C3-6×2、サーペント×2、トーラス×2、サーペント×3、トーラス×3、机械兽ガラダK7×3、机械兽ダブラスM2×3、妖机械兽ドラゴΩ1×4

要点：开始只有ボン太くん和九十九，不过叫ボン太くん找个大楼一蹲就没人打得到了，然后两个魔神分两批增援，敌人的机械兽也会登场。我方只要在3部修理机的强大恢复能力下和敌人拼血就行了。本关剧情也是《全金属狂潮校园篇》的，ボン太くん勇斗痴汉马头。本关过后出现分支，GGG路线和ASTRAY路线。

GGG 路线

第33话 VIRGIN FLUSH

我方配置：ガオファガー、自选部队

敌方配置：ジン×12、テッカマンソード、ラダム兽×12、ラダムマザー×4、M6 ブッシュネル3、RK-92×3、C3-6×3、サーペント×3、トーラス×3

要点：简单得没法再简单的一话……敌人没BOSS，全是杂兵，能杀多少就杀多少吧。



GGG 路线

第34话 摇れる想いと小さな决意

我方配置：テッカマンゾマー、テッカマンイーベル、テッカマンベスト、自选部队

敌方配置：ラダム兽×12、ラダムマザー×4、エイド×15、リーブ、テッカマンソード、异星人テッカマン×3

要点：占住基地的有利地形，等敌人过来慢慢消灭。最后再消灭テッカマンソード，不然其他敌人都会撤退。

ASTRAY 路线

第33话 忍び寄る黄金の影

我方配置：アストレイRフレーム、ヴァルホーク、ホーム、ヴァルストーク、テッカマンブレード

敌方配置：メビウスギ×2、デルフィウム×2、バードマン×2、トーラス×2、ラダム兽×6、ラダムマザー×3、异星人テッカマン×3

要点：很无聊的一关，DBOY给个"集中"顶在前面消耗敌人的HP，然后其他人后边捡漏就可以了。敌人没有BOSS，能力也很差。

ASTRAY 路线

第34话 よみがえ墓场の名刀

我方配置：アストレイRフレーム、ヴァルホーク、ホーム、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムヘビーアームズ改、ヴァルストーク、六连×4

敌方配置：积尸气×4、バッタ×8、カトンボ×3、ジン×9、ジン・ハイマニューバ

要点：ロウ拿到菊一文字的一关，非常简单。开始就叫黑百合在上面屠杀敌人好了，反正你也抢不过他。多诺文往墓地方向移动，占据有利地形，六连出来后让主角解决掉，然后剧情发生。ロウ拿到菊一文字，扎夫特的增援出现，全灭敌人过关。



第35话 热砂に吹く风

我方配置：ガンダムサンドロック改、M6 ブッシュネ、ルスカイグラスパー2、自选部队、M9 ガーンズバック×3、テッカマンブレード、ARX-7アーバレスト

敌方配置：バードマン×3、トーラス×3、M6 ブッシュネル×6、RK-92×3、サーペント×3、ZY-98×4、ベヘモス×2、ブラン1058 コダールi、ラダム兽×4、ラダムマザー×2、异星人テッカマン×6、テッカマンランス

要点：开始我方只有3个人，能力还不强，往左上撤退。第二回合我方大部队出现，而敌人的BOSS会找宗介单挑，用个"集中"就OK了，杂兵清光了再来打他，不然杂兵会全部撤退。然后高龙和ラダム出现，在我方现在的攻击力面前，高龙不堪一击，惟一要注意的是最后击坠他，不然ラダム会全军撤退。

第36话 别れのイントゥ・ザ・ブルー

我方配置：自选部队、ARX-7アーバレスト

敌方配置：ゾン×4、グーン×8、ディン×2、バクウ×4、バスターガンダム、デュエルガンダムAS、

ブリッツガンダム、ボズゴロフ级、ブラン1058 コダルi

要点： 非常讨厌的一关。剧情就是《全金属狂潮》第一部最后一集的剧情，高龙夺得了丹娜的控制权，千鸟依靠whisper的力量夺回控制权，保护了大家。至于敌人，全是扎夫特的水用MS，只能靠宇宙骑士系来进攻了，他们相对来说武器适应性好一点。扎夫特三小强都有芯片，最好都打下来。最后面对高龙的AS，凯和DBOY一回合就可以把他KO。过关后又是分支，オーブ路线和バイオパリ路线。

オーブ路线

第37话 平和の国家の雷

我方配置： アストレイRフレームF、自选部队、ARX-7アーバレスト

敌方配置： アストレイGフレーム天、RK-92×6、ZY-98×6、C3-5×6、ブラン1058 コダルi、テッカマンデッド

要点： 本关要点是站位要分散。本关的两个BOSS都是直奔我方大队的，让主角顶在前面。因为杀掉BOSS敌人就会全部撤退，如果不想恋战就直接杀了BOSS，想要钱和经验就只能忍着BOSS的COMBO攻击慢慢打了。



オーブ路线

第38话 彼女と彼の问题

我方配置： M1アストレイ、自选部队、ARX-7アーバレスト

敌方配置： RK-92×3、ZY-98×3、C3-5×3、ブラン1058 コダルi、积尸气×6、六连×3

要点： 有点难度的一关，敌人有头有脸的很多。我方阵型还是以迎击为主，不要贸然进攻。站位和上关一样，不要挨在一起，BOSS的COMBO攻击很厉害。前期多给宇宙骑士们提升气力，他们的合体技是对BOSS最有力的武器。本关过关后合流。

バイオパリ路线

第37话 暗黒からの侵略者

我方配置： 光龙、暗龙、グレートマジンガー、ビューナスA×2、ミリオン、マジンガーZ、ボスボロット、真·ゲッタ

敌方配置： トーラス×3、ステルンクーゲル×3、サーペント×3、、RK-92×3、C3-5×3、バードマン×3、M6ブッシュネル×3、妖机械兽ドラゴΩ1×6、战斗兽サイコベアー×2、战斗兽ダンテ×2

要点： 本关还是有点难度的，出击之前把暗龙光龙的运动和EN改下，不然很难办。开始有个55000HP的BOSS，还要打两次，基本甲儿、铁也和龙马的精神就得全用了。然后出现敌人增援，这里的增援是无限的，你可以选择逃跑。但是如果你把主角的武器改满，追加了地图炮的话，这里就是赚钱的大好地方。只要坚持过3个回合就会发生剧情，暗黑大将军出现打败了甲儿，大家暂时撤退。



バイオパリ路线

第38话 死斗！魔神VS大将军

我方配置： 自选部队、グレートマジンガー

敌方配置： 妖机械兽ドラゴΩ1×12、战斗兽サイコベアー×2、战斗兽ダンテ×2、暗黑大将军、怪鸟将军バーダラー、恶灵将军ハーディアス、妖爬虫将军ドレイドウ、无敌要塞デモニカ

要点： 和暗黑大将军的决战，非常热血的一关。本关还是要小心BOSS们的强力COMBO技，原则就是绝对不要挨在一起。开始先把主角扔过去顶住暗黑大将军3个回合，然后甲儿拿到铠撒，魔神盖塔全员气力150，HP回复之后就可以和BOSS们算帐了。几个合体技随便都是20000多的伤害，记得用"祝福"，BOSS的钱非常多。击倒暗黑大将军后，会再次发生剧情，魔神拿到最强的合体技。过关后合流。

第39话 铁骑士再诞

我方配置： テッカマンブレード、自选部队

敌方配置： テッカマンデッド、ラダム兽×8、ラダムマザー×4、异星人テッカマン×6、エイド×18

要点： 开始是DBOY和テッカマンデッド单挑，这个没什么取巧的办法，就是"集中"、"热血"一起上，不行就读档重打。击破テッカマンデッド之后发生剧情，DBOY被テッカマンデッド打败，敌人援军到达。剩下的都是杂兵，很容易解决。

第40话 勇者の真实

我方配置：ガオファイガー、ゴライオン、自选部队
敌方配置：スターガオガイガー、キングジェイダー、ガルラ大帝国战斗机×6、デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战舰×4、メカブッラク兽人ガンマ×2、メカブッラク兽人バイ×2、オーブス×9、アルムアルクス
要点：GGG的OVA剧情开始展开。冒牌的护和J来抢Q-PARTS，开始是凯和他们两个单挑，不要害怕，放心进攻，硬拼就行了。打跑了他们两个之后，不明身分的敌人和ガルラ大帝国的王子登场，伤疤女那边给运动性高的机体去顶，因为她的武器异常状态很多，超级系硬抗很吃亏。下面的ガルラ大帝国的敌人给超级系＋修理机搞定就行了。伤疤女18000大洋，记得"祝福"。



第41话 想いと力、その向かう先

我方配置：自选部队
敌方配置：デュエルガンダムAS、ジン×2、グーン×2、ディン×2、バクゥ×4、ミゲル专用ジン、ジン×4、ジグー×4、ジグー·ディーブアームズ、ラダム兽×6、ラダムマザー×2、异星人テッカマン×6、テッカマンデッド
要点：开始全员缩在基地里等敌人过来，依靠基地的地形，敌人的COMBO造成不了多大伤害。伊扎克留到最后杀，不然敌人会撤退。击破伊扎克后テッカマンデッド和ラダム出现，这时胜利条件为5回合内击破テッカマンデッド，异星人テッカマン是无限增援的，可以等到第五回合再干掉テッカマンデッド多赚点钱，击破テッカマンデッド过关。

第42话 暁の闪光

我方配置：自选部队、アクエンジェル、フリーダムガンダム、エールストライクルージュ、アストレイRフレーム、アストレイBフレームL、イライジャ专用ジン、バスターガンダム
敌方配置：M6ブッシュネル×3、バードマン×3、サーペント×3、ストライクダガー×7、105ダガー×2、量产型テッカマン×3、レイダーガンダム、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、ラダム兽×6、ラダムマザー×3、エイド×15、リーブ、テッカマンランス、异星人テッカマン×6、ラング
要点：很难的一关。开始是一些杂鱼，在两个BOSS身上不要浪费精神，因为后边还有很多强敌。最好带台补给修理机出来。联合军第一波敌人击破后，阿斯兰出现，击破他之后，地球军三小强出现。这时候发生剧情，迪亚卡等三人把三小强重创，这时候可以给他们来个地图炮，然后可以不浪费"热血"击破他们。击破他们后真正的考验才来了，密密麻麻的敌人增援，而且还是两层皮的那种，非常恶心，还有三个回避超高的BOSS。前面消耗实在太大的话，可以给两波敌人自相残杀，我们只需要击破BOSS就行了，这里"必中"是不可或缺的。击破一次テッカマンランス后，奥刚和DBOY增援，DBOY进化成BLAST形态，这时再击破テッカマンランス一次他就真正挂了。修整一下，最后击破ラング就可以过关。本关钱很多，至少能有250000入帐，好好把握。

第43话 记忆の底から

我方配置：テッカマンブレード、自选部队
敌方配置：ラダム兽×12、ラダムマザー×6、异星人テッカマン×6、テッカマンエビル、ガルラ大帝国战斗机×6、デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战舰、メカブッラク兽人ガンマ×2、メカブッラク兽人バイ×2、オーブス×9、アルムアルクス、リース×3、ストマ×3、アルムストラ
要点：和上一话相比，这话真的很简单。开始我方被上左右三面包围，但是敌人都不强，兵分三路各个击破就可以了。两个BOSS只能2选1，或者你有足够的耐心把离得十万八千里的俩人勾引到一起用地图炮轰。击破任意一个BOSS后所属他的杂兵都会撤退，要注意。之后就是原创敌人登场（其实就是主角他老爸），也是两个BOSS2选1，不过这次他们挨在一起，随便找个会地图炮的就能解决问题。过关后出现分支，火星后继者路线和地球轨道保卫路线。

火星后继者路线

第44话 归るべきデイ·バイ·デイ

我方配置：自选部队、ARX-7アーバレスト
敌方配置：RK-92×4、ZY-98×4、C3-5×4、ブ



ラン 1058 コダルm、积尸气×9、六连×2、ブラン1058 コダルi、ブラン 1058 コダルc×4

要点： 本关开始前最好改改几部AS的运动，或者宇宙骑士的，不然不好打。开场都是些AS，当击破一定数量敌人后宗介出现，他以为千鸟死了，气力变成50，这时玉兰来追杀他。没办法只有选回避来拼人品了，硬拼没胜算。下一回合黑百合出现。等到宗介逃到大部队后我方气力也提升的差不多了，以宇宙骑士们的合体技来对付BOSS应该是最好的选择，其他人的攻击力很吃亏。击破玉兰后猥琐黄毛男带着4部AS出现，4个杂兵的钱很多，但是很不好打，是不是击破看玩家自己选择。黄毛一回合用一次"觉醒"+"集中"，COMBO也很厉害，速度杀掉就可以过关。

火星后继者路线

第45话 生まれ落ちた悪意

我方配置： 自选部队、アクエンジェル、フリーダムガンダム、エールストライクルージュ、バスターガンダム

敌方配置： ジン×4、ジグー×4、ジグー·ディーブアームズ、ゲイツ×3、デュエルガンダムAS、ヴェサリウス、レイダーガンダム、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、サーペント×3、ストライクダガー×3、量产型テッカマン×3、ドミニオン、ガンバレルダガー、アルムアルクス

要点： 本关开始之后大部队直接往地图左上对扎夫特发起攻击，这个关系到后边的剧情，一定注意。前期扎夫特的敌人不强，很容易解决。之后地球军登场，伤疤女登场，这个时候的作战任务变成了击破ドミニオン，如果ドミニオン与地图上那个ジン邻接则GAME OVER。所以刚才全军向上突击的作用就是围住那个ジン，这样可以把敌人全部击破后再击破ドミニオン，多赚了很多钱和芯片。不过敌人很强，实在撑不住就打掉ドミニオン过关好了。过关后和地球轨道部队合流。



地球轨道保卫路线

第44话 命の子ら

我方配置： アストレイRフレームF、自选部队、アストレイBフレームL

敌方配置： バードマン×3、サーペント×3、量产型テッカマン×3、ステルンクーゲル×3、ハイペリオン、オルテギュア、オーブス×9、アルムアルクス、リース×3、ストマ×3、M1アストレイ×9、ソドカラミディ×2、アストレイGフレーム天、オーブス×9、アルムアルクス、リース×3、ストマ×3

要点： 开始的地球军很容易对付，惟一小心的还是BOSS的COMBO技。击破ハイペリオン后アストレイGフレーム天和アルムアルクス同时出现，这时保护好母舰，然后分兵两路对抗两个敌人。伤疤女直接找主角单挑问题不大，讨厌的是她手下，全是状态攻击武器，叫回避高的机体解决比较好。アストレイGフレーム天很耐打，精神都留在他身上吧。



地球轨道保卫路线

第45话 吹き荒れる破坏の岚

我方配置： アストレイRフレームF、自选部队、アストレイBフレームL、ドレッドノート

敌方配置： 积尸气×9、ジン×6、ジグー×6、ジグー·ディーブアームズ、ゲイツ×2、リジェネレイトガンダム、ハイペリオン、ハイペリオン2号机、バードマン×3、サーペント×3、量产型テッカマン×3、ステルンクーゲル×3

要点： 难度不大的一关，开始两部Astray轻松扫光9台积尸气后扎夫特登场，两个BOSS一个被击破另一个就撤退，所以用地图炮吧。这波敌人消灭完之后是地球军的两波敌人，能力都很烂，恺撒一个皇帝新星就搞定一个BOSS。过关后合流。

第46话 新し时代の始まりに

我方配置： テッカマンブレード、オーガン、自选部队

敌方配置： ジン×3、ジグー×3、ジゲイツ×3、积尸气×4、デッジン、デンジン、マジン、エイド×17、ラング

要点： 这话就是给你爽的，敌人烂得要死，多用"幸运"和"祝福"赚钱吧……过关整备下，强化下抚子，下关开始要开始火星后继者攻略了。

第47话 黑衣の复仇鬼の最期

我方配置：自选部队

敌方配置：积尸气×4、デッジン、デンジン、マジン、ダイマジン、ダイデンジン、木连式战舰×2、かくらづき、六连×6、夜天光、オーブス×6、リース×3、ストマ×3

要点：和木连的决战，开始用回避好的机器上去清掉杂兵，草壁很耐打，集中活力火力和精神一回合干掉他吧，不然他的地图炮还是很有威力的。击破草壁后北辰出现，"热血"＋"必中"很容易解决掉他和他的手下。最后一波敌人是原创系的，老朋友了，让回避高的先上去磨HP，超级系后边跟着，或者直接用地图炮轰掉。过关后尤丽加和拉克斯被解救出来，但是两个whisper却被阿库阿带走了。



第48话 逆袭の大帝王

我方配置：ガオファガー、ゴライオン、自选部队

敌方配置：ガルラ大帝国战斗机×6、デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战舰×5、メカブッラク兽人ガンマ×3、メカブッラク兽人バイ×3、メカブッラク兽人ガルラ、オーブス×9、アルムアルクス、リース×3、ストマ×3、アルムストラ、バルバレーバ·ブラス

要点：一场持久战，先是和ガルラ的决战，他有110000血，而且HP50%的时候还会全恢复一次，但是还不能把精神丢消耗在他身上，最好是找真实系磨死他，他的命中不高。击破大王后原创敌人出现，对付这批敌人就没什么可保留的了，原创系杂兵推荐用地图炮消灭，不然很难缠，两个BOSS击破一个就发生剧情，凯和主角被敌人抓走，本话结束。

第49话 战いの海に勇气の帆を

我方配置：ARX-7アーバレスト、オーガン、テッカマンブレード、ブラックサレナ、ジェアーク、ジェネシック·ガオガイガー、自选部队

敌方配置：ガオファガー、バルバレーバ·ブラス、バーツキューブ×16、ビア·デケム·ビット、Z-マスタ

要点：第二次面对Z-マスタ。开始是我方拯救发疯的凯，如果之前改过DBOY的机体的话很轻松，他根本打不到你，磨死他就行了，没改过的话就用J和他硬拼。击破凯后发生剧情，凯拿到ジェネシック·ガオファガー，游星主的部队出现，我方大部队登场。把凯撤回来，我方集结好慢慢进攻，BOSS不强。バルバレーバ命中很差，真实系围攻致死，精神都不要。ビア·デケム·ビット被击破后J学会最终奥义"凤凰"。之后就是激动人心的主角最终机体的登场，很华丽，3机合体，6人份精神……剧情从此变成了老妈带着一群孩子打老爹的故事。Z-マスタ登场后，超级系热血必杀齐放，一回合解决问题。下面是最后一个分支，月面分支和PLANT分支，一边是和ラダム的决战，另外一边则是迎击地球军和扎夫特，做好准备。

月面分支

第50话 静止した时の二人

我方配置：テッカマンブレード、テッカマンアキ、自选部队

敌方配置：ラダム兽×6、ラダムマザー×6、异星人テッカマン×18、テッカマンソード、ラダム舰×3、テッカマンエビル

要点：这话开始前，一定把DBOY的运动改满，武器也要多改造几段，这话就完全靠他的。开始都是杂兵，BOSS不动，消灭完杂兵后让其他人把BOSS击破保留DBOY的精神。然后是DBOY和テッカマンエビル的单挑，用"集中"＋"魂"用必杀打吧，记得先存盘，テッカマンエビル的回避非常高。最后是剧情，テッカマンエビル自爆救了DBOY，本话结束。

月面分支

第51话 燃え尽きる生命

我方配置：テッカマンブレード、テッカマンアキ、自选部队

敌方配置：ラダムマザー×17、异星人テッカマン×22、ラダム舰×6、エイド×9、テッカマンブオメガ

要点：敌人数量很多，但其实是很简单的一关。开始全部是剧情，第三回合我方大部队登场，这时胜利目标是4回合内击破テッカマンブオメガ。把能激励的全带出来，把凯，主角，J3个人的气力激励到150，然后三个人加速过去，热血＋必杀，一个回合就可以搞定テッカマンブオメガ。击破它之后敌人全部消失，DBOY和テッカマンブオメガ同归于尽……过关后两



个部队合流。

PLANT 分支

第50话 憎恶と运命の螺旋

我方配置： Xアストレイ、アストレイBFセカンドL·LL、自选部队

敌方配置： サーペント×3、量产型テッカマン×3、ステルンクーケル×3、ハイペリオン2号机、デルフィウム×3、アガメムノン级×4、バードマン×3、サーペント×6、ストライクダガー×9、レイダーガンダム、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、ドミニオン、ソードカラミティ、ハイペリオン

要点： 这关很简单，开始我方直接往右上移动，等敌人过来。第三回合ハイペリオン从左下房出现，不理他，还是等他过来。击破他之后敌人全军撤退，ドミニオン在右上出现。这个时候胜利目标改为5回合内击破ドミニオン。很简单的任务，先把三小强和杂兵击破最后再击破ドミニオン。



PLANT 分支

第51话 进んだ道の先

我方配置： フリーダムガンダムM、ジャスティスガンダムM、自选部队

敌方配置： ジン×4、ジグー×4、ジグー·ディープアームズ、ゲイツ×8、リジェネレイトガンダム、ミゲル专用ジン、デュエルガンダムAS、ナスカ级×2、エイド×12

要点： 这关比另一条路线难多了。开始要击破リジェネレイトガンダム，这东西回避很高，装甲又厚，命中更别提了，而且要是集中火力击破它克鲁泽立刻出现，胜利条件变为3回合击坠克鲁泽。所以一开始要忍辱负重，找几个回避高的机体围着リジェネレイトガンダム不让他乱动，其他人扫荡杂兵，并且把我方大部队集结到右上卫星下方，准备迎接克鲁泽。时机成熟之后做掉リジェネレイトガンダム，克鲁泽出现，别给他机会放地图炮了，一回合解决掉他好了。过关后创世纪还是发射了，不过目标是月球的ラダム树。过关后进入共通路线。



第52话 歪んだ太阳

我方配置： ジェネシック·ガオガイガー、自选部队、フリーダムガンダムM

敌方配置： 、バルバレーバ·ブラス、バーツキューブ×9、ビア·デケム·ビット、ブラヌス、ボルタン、ペチュルオン、ベルクリオ、ビーヴァータ、エイド×9、オーブス×6、リース×3、ストマ×3、アルムストラ·フィーニス×3

要点： 很BT的一话。敌人三个方向进攻，左上是エイド，右上是游星主，右下是原创敌人。我方要用不同的机体去应对，高达到右下去对付原创敌人，W高达和一艘地图炮比较厉害的母舰在左下等着エイド们过来，他们会无限增援，所以用地图炮对付效率最高。至于游星主就给超级系们对付了，最好带两部修理机出来，本关的补给是个问题。多利用COMBO攻击和地图炮，敌人数量实在太多，血又很多，所以要有耐心一点。

第53话 朝をよぶ者达

我方配置： オーガン、自选部队

敌方配置： エイド×24、バルバレーバ·ブラス、バーツキューブ×9、ビア·デケム·ビット、ブラヌス×2、ボルタン×2、ペチュルオン、ベルクリオ×2、ビーヴァータ×2、ゾア总司令

要点： 同样的敌人，但是难度低了不少。这关最好带有地图炮的机体出来，会省很多事情。开始都是杂鱼，真实系上去干掉就行了，本关不用特意给超级系提升





气力，因为杂鱼太多，杀一个长1点气力等到BOSS们出来的时候也够150了。干掉初期敌人后ゾア总司令出现，能力很一般，命中很差，几个高达围住一通群殴就可以了，击破他之后有剧情，オーガン最终打败了他。然后游星主出现，等待他们的是W、FREE-DOM和JUSTICE的地图炮，一人轰一炮杂兵全死光，剩下两个光杆BOSS给超级系们上去发泄就行了。バルバレーバ·プラス的HP低于40%发生剧情，凯重新回归，然后就是黄金大锤子，一锤砸倒游星主。还有两话就结束了，把多余的配件都卖掉，把主力都改满吧。

第54话 忘れえぬ思い出を胸に

我方配置： ジグー·ディーブアームズ、ミゲル专用ジン、デュエルガンダムAS、カラミティガンダム、ガンバレルダガー、ジン·ハイマニューバ、ジャン专用M1アストレイ、アストレイGフレーム天ミナ、自选部队

敌方配置： オーブス×3、リース×3、ストマ×3、アルムストラ·フィーニス、デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战舰×3、メカブッラク兽人ガンマ×3、メカブッラク兽人バイ×3、地狱王ゴードン、フロヴィデンスガダンム、メカブッラク兽人ガルラ、ヴァルアルム

要点： 本关实在是太简单了……和前面几关密密麻麻的敌人相比，本关的敌人显得太少了点，而且BOSS的能力也是惨不忍睹。开始是一帮我们以前交手过的BOSS洗心革面，为了保护地球而战，他们的能力非常高，机体也都是10改的，敌人根本摸不到他们。他们表演完毕我方大部队登场，对手先是ガルラ大帝国的皇太子，然后是地狱博士和克鲁泽，老实说，打他们连精神都不用，大家自由发挥吧。清场之后，主角的爸爸出来，原来他有双重人格，第一个人格制造了主角的机体，而第二个人格变成了主角们的敌人。区区90000血，三下搞定。下面是最终话，好好准备下，把钱和芯片都花光吧。



最终话 果て无き未来への出航

我方配置： 自选部队

敌方配置： オーブス×9、リース×6、ストマ×6、アルムストラ·フィーニス×3、アルムアルクス·フィーニス×5、スキエンティア、サピエンティア

要点： 终于到了最后一话了。假如是2周目的话，则本关之前有选项，提示你是否进入2周目特定的结局。由于时间关系，2周目攻略放到下辑研究。最后一话的难度很低，敌人根本打不中完全改造好的真实系机体，所以还是给真实系开路，超级系后边跟着。第三回合スキエンティア出现，这个不是最终BOSS，只有200000血，把它HP降低到50%以下会发生剧情，真正的最终BOSSサピエンティア出现。不过这个BOSS也很菜，就多了100000血，我方惟一要注意的是保持地图上有8部以上的杂兵，不然会不停地出增援。最终BOSS集中火力攻击的话1个回合就扑街了，废柴得可以，没什么好说的过关后就是一周目的大结局。





PSP版的《宿命传说2》在完全移植PS2版的基础上，重新制作了角色们的秘奥义CUT IN以及加入了画廊模式等新要素，让玩家们体验到了一定的新鲜感。本作的PS2版曾经推出过完全中文版，因此不少国内玩家都对其抱有着一种特殊的感情。这次的掌机版虽然尚未推出中文版，但由于有着可随时随地游戏的先天优势，相信大多数曾经玩过PS2版原作的玩家也还是会再一次投入到这款有着爽快战斗的作品中去的吧。

文 星尘 编 雷伊 美编 澄香

PSP 宿命传说2
テイルズ オブ デスティニー2
◆NBGI◆RPG◆2007年2月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

基本操作

按键	通常画面	战斗画面
○	确定	普通攻击
×	取消	发动术/技
□	—	防御
△	调出菜单	调出菜单
L/R	旋转视角	术技的快捷键
SELECT	启动屏幕聊天	切换操作模式
START	—	切换攻击目标



流程攻略

序

剧情对话之后，ロニ加入，和野熊怪战斗，虽然还没有任何术技但还是轻松取胜。

クレスタ

先在村里四处转转可以找到不少道具，之后去西边的孤儿院二楼找ルーティ对话，三人对话完毕后去カイル房间的床上休息。第二天起床后和ロニ交谈，两人一起出发前往ラグナ遗迹。

从左边的入口进入遗迹，前进一段路后两人会掉进一个洞穴，按照提示把青色的箱子拉（按



ラグナ遺跡

住○键）到里面的变换装置中可以得到绳索，其他的箱子里也能得到一些道具。在画面最左端使用绳索，按圈即可爬上去。下一个场景需要拉动那个活动的平台到中央的小孔处才能搭好路拿到右边的宝箱。最后进入深处发生事件和BOSS战斗，打赢之后女主角登场但很快离去，两人被随后赶来的神团人员打晕。



BOSS ブエル 第一个真正意义上的BOSS，回避率很高，多依靠两人的晶术作战，有ロニ的回复晶术，主角顶在前面是很安全的。注意一下BOSS的四连击以及震波即可。

Tips 战斗中调出菜单后用L/R选择号令。

ダリルシェイド

对话过后ジューダス加入，出门后向右在卫兵处发生剧情，得到"圣光戒指（ソーサラーリング）"，右边的房间里可以得到一些物品。用圣光戒指击打（按R键）箭头提示的开关就能把门打开。黑暗的场景里需要用圣光戒指击打箭头处产生火光，并在火光消失前调查左边的铁栅栏才能继续前进。宝箱里选择工具"石切机"，爬上梯子用指轮烧毁三根绳索使水桶落下形成通路。在出口附近的石像处使用石切机，并将它推到出口处点燃，随后发生战斗，获胜之后ジューダス会离开队伍。

BOSS ヴァサーゴ 这个家伙的回避率更高，ジューダス可以使用中级晶术，ロニ还是负责回复。注意防御BOSS的吐息以及水球攻击，在HP所剩不多时它会使用一次水系中级晶术，威力很大。

クレスタ

顺着地图走回クレスタ村，在孤儿院里和ルーティ对话后回房间休息，第二天早上剧情过后正式开始了冒险。

古都ダリルシェイド

没有剧情，可以在此补充一下道具和食料。

ハーメンツヴァレー

向右走和悬崖边的商人对话，之后自动跳下山崖。靠近断崖的时候会出现跳跃的选项，注意等风吹完之后再跳，否则会被吹下去损失体力，在右下方捡到女主角的项链。前进一段后又一次遇见女主角リアラ，将项链还给她之后继续前进，最后一个场景有个高台需要依靠风力使用二段跳才能上去，最后爬上悬崖离开山谷。



アイグレッテ

先去上面的宿屋和老板对话，来到广场发生剧情后再次回到宿屋对话，之后去城入口爬上梯子来到左边的秘密入口。

ストレイライズ遺迹

一路向上前进即可，两边的房间里有宝箱，不过要先用圣光戒指打掉挡路的石头。二楼的一个房间里的墙壁里有隐藏宝箱，得到方法是不断发射圣光戒指破坏墙壁。有字母的房间要按照"D""E""S""T""I""N""Y"的顺序踩一遍地板就能解除结界。

ストレイライズ大神殿

走到神殿的房间外发生剧情，バルバトス第一次出现，接着主角和ロニ进去与之战斗。



BOSS バルバトス 很难打的一战，バルバトス开场就会使用一次地系上级晶术，不过它的知性很低，几乎没什么威力。将号令设为"今は耐えろ！"，以主角主攻，ロニ在后面专心回复，BOSS的回避率很低，打完一套连携后就原地防御回复SP，还有一个要注意的地方就是バルバトス会对使用道具的人强制用晶术反制，所用的晶术根据所选难度不同也会不同。HP降到一定程度后BOSS会使用毒结界，应对的方法是对主角使用一次"リキュールボトル"。把它的HP打到5000以下时战斗就会自动结束，所以得不到任何经验值和金钱，之后发生剧情，ジューダス和リアラ会加入队伍，回到白鹭城从礼拜堂右边的出口出去。

アイグレッテ港

和港口的船员对话就能买票上船了。

联络船

先去甲板上找到リアラ，对话后发生事件，去左边船头发生战斗，打赢之后回到船舱，从梯子下去会看到怪物的本体，再次发生战斗。

BOSS1 フォルネウステイル 很简单的一战，对手的攻击和防御都不高。

BOSS2 フォルネウス 比上一场难度要大得多，本体加触手都会使用晶术，所以往往会被2到3个晶术连续攻击，其中最麻烦的就是水系中级，很难回避而且威力很大。依靠女主角和ロニ的回复晶术，主角负责破坏BOSS的咏唱，ジューダス则不断使用晶术攻击。打掉两个触手后BOSS会使用眼射线以及张嘴吞噬的攻击并增加火系中级晶术，在HP所剩不多时还会使用一次水上级，对此时的我方是一击必杀的，一定要小心。打败它之后剧情，女主角用自己的力量拯救了船上的乘客。

Tips 大地图上按住方块再按上下可调整视角高度，按住方块按L使用圣光镜，按R打开大地图，同时按下L、R键可以拉伸视角。

リーネ村



和船长对话来到リーネ村，先按照リリス的提示和村子里所有的NPC对话了解有关父亲的事，之后回到リリス家休息。次日早上出门找到女主角，回去和リリス辞行后可以使用合成菜单。

大陸西部・南部の坑道

出村后往南走可以找到大陆坑道的入口，这里地形比较复杂，岔路很多，注意多查看路牌确认，坑道里还有推箱子的谜题，不过难度不大。途中会看到一间旅人的小屋，进去过夜并发生剧情。次日继续前进，再穿过一个坑道即可来到ノイシュタット。

ノイシュタット

先在城里补充一下物资，这里可以买到不错的防具和鞋子，斗技场以此时我方的等级只能打赢初级战，和广场处的小孩对话可以玩赛跑的小游戏。来到港口得知船正在修理中，和商人对话再跟他来到城内的家中会得到委托去附近的オベロン社废坑找寻宝物。

オベロン社廃坑

一直向里走会找到"透镜启动引擎"，需要放入200枚透镜才能启动，先把身上的100枚放入，之后在废坑里四处转转，很多地方都能找到散落的透镜(PSP版会有闪光提示)，集齐100枚之后放进机器即可，顺便把右边的木筏放掉，让它顺水漂到入口附近。从入口处上二楼，



先按照箭头提示将两处开关打开，就能制造爆弹，第一个爆弹会掉到下层的木筏上，下去把爆弹拉到堆积的土砂旁并对它使用圣光戒指引爆。从通路上楼，调查机器改变平台的方向后回到机器旁再制造一枚爆弹，然后再次利用转动平台的方法把爆弹拉到墙壁边引爆。来到深处发生事件，最后回到ノイシュタット向商人交差。

ノイシュタット

回去找到商人拿到报酬后去港口坐船前往ファンダリア。

联络船

先去左边的甲板发生事件，再去船舱中间的甲板上剧情。

スノーフリア

没有剧情，直接出去即可，中间宝箱里的剑需要花大钱买下，不过得不偿失。

ハイデルベルグ

直接去城内谒见ウッドロウ，剧情后カイル得到称号"スタンの息子"，出来后和リアラ去公园约会，剧情动画后城内遭到怪物袭击。在记录点存盘后一路前进，路上会发生几次强制战斗，来到谒见之间进行BOSS战。

BOSS　サブノック&オセ

豹的物理防御和全属性耐性使得击破它变得十分困难，而且它的下级晶术和带钝足效果的卷沙攻击都很讨厌，所以为了安心对付サブノック还是建议先用晶术强行干掉它。サブノック使用太刀攻击，随着HP的减少，太刀的攻击回数会增加并带有破防和减SP的效果，千万别让它将我方逼进角落挤成一团，好在他的回避不高，晶术命中后可以上去拼命连击。在他HP不多时需要格外小心，尤其是他处于SB状态时会用太刀将人吹飞倒地并迅速发出暗系中级，运气不好被全体打中会导致瞬间全灭，前功尽弃。可以考虑在它剩6000左右HP的时候用连击一鼓作气将他击倒，此时如果白豹未死的话就会逃走。剧情之后来到10年后的世界。

アイグレッテ（未来）

去神殿发生剧情，ナナリー加入队伍从右边出去来到港口坐船。

联络船

在船舱中间的甲板发生剧情。

チェリク

没有剧情，好好补充一下物品，出村向西北方向来到热河。

ヒートリバー

由于水太热无法过河，只能先去上流调查，地面上喷出的热气碰到会减HP，横向移动的热气需要躲在岩石后面才能避开，途中的洞穴掉下去会看到记录点。走到尽头处发生战斗。

BOSS　ヴェパール

很难的一战，BOSS的血很多，最麻烦的是一受到攻击就会放出气泡反击，并且气泡附加中毒效果，必须事先让主角装好防毒的饰品或吃"リキュールボトル"，攻击的时候也只能砍一下就防御一下。女主角负责回复，ナナリー只用水中级攻击。BOSS会使用火下级以及中级的追加晶术，在被打掉一层甲壳后会追加放出小螃蟹的招式，一定要防住，不然必死。取胜之后原路返回就能过桥渡河了。

ホープタウン

进村之后先找到ロニ和ジューダス，之后去村里的墓地找ナナリー对话，之后来到宿屋发生剧情，去ナナリー的家中发生剧情。

トラッシュマウンテン

垃圾山里会喷出毒气，必须等毒气消失了才能通过，和ラグナ遗迹一样，把箱子推到机器里可以得到物品，不过要注意箱子被毒气喷到的话里面的东西会变质。来到地下后必须把路上的石头推开才能前进。来到最里面的房间里会看到红绿蓝三种颜色的开关，分别对应1、3、5三个数字，按照门上的提示踏上开关使数字总合达到要求即可把门打开，最后的“0”代表一个开关都不踏。

カルビオラ

来到下层用圣光戒指击打中央的机械把门打开并和神官战斗，打赢之后在里面见到了芙萝多娜神并被传送回现代。

ハイデルベルグ城

先去谒见之间找ウッドロウ对话并发现透镜被取走，之后去城里的客房休息。次日清晨发现リアラ不辞而别，回去找ウッドロウ对话并得到“敕命状”，确认リアラ去了ストレイライズ神殿后众人决定赶往白鹭城，中途需要去西南方的“地上军据点基地”得到飞空艇。

地上军据点基地



依靠敕命状进入基地，得知需要解除几个封印，入口处的房间里可以休息和补给并调查花盆找到一株植物，拿到右边空地的洞穴处种下就能解除“木之封印”；在基地房间的最里面找到一块冰之水晶，用圣光戒指连续发射将冰融化解除“水之封印”；将路上找到的木炭放进某个房间的暖炉中并点燃就能解除“火之封印”。三个封印解除后去左边的房间将翅膀形状的雕像推到墙壁上就能解除最后的“翼之封印”并打开通往地下的秘道。在格纳库里找到飞空艇并自动前往アイグレッテ。

ストレイライズ大神殿

在入口处和神团卫兵发生战斗，之后进入神殿一直向下层前进，最后在开始遇见バルバトス的房间里找到了リアラ和エルレイン并发生战斗。打败エルレイン之后，她会乘上飞行龙逃走，这时菲莉娅出现将新道具“圣光镜”(ソーサラースコープ)交给众人，使用它就能发现一些隐藏的通路和道具。

BOSS エルレイン 这场战斗也没有经验值，不过エルレイン是很强的，会使用各种光系晶术，对物理攻击还会进行反击。由于没有女主角，只能依靠ロニ和道具来回复，ジューダス多使用暗下级晶术牵制，主角再上去连击，对手进入SB状态后还是老老实实防御吧。

飞行龙

一进飞行龙内部就会看到一扇被封印的门，想要前进只能先想办法破坏封印。

左边的房间：需要小心地从狭窄的通道上走过，有的还会消失，不小心掉进胃液中会损失HP，连续3次失败后ナナリー会出来帮忙通过。在里面的封印前使用圣光镜后调查会发生战斗，打赢之后就能破坏封印，其他几个封印的破坏方法类似。

右边的房间：从梯子下去，用圣光戒指烧毁中间的细胞组织就能打开通路，进去破坏封印。

右下的房间：先要用圣光镜找到电梯的入口，下去之后会看到一些可回收的梯子，这里最后的部分需要稍微动些脑筋，从左边的长梯上去之后先把旁边的梯子回收再设置在右边，顺着梯子下去，再依次回收掉下面的梯子。最后用梯子搭路从左边下去再坐电梯上到里面的房间破坏封印。

外面的房间：回到飞行龙入口处利用传送装置传到左上的房间里找到封印，外面的锁链可以跳上去，走到尽头处可以回复和补给。

破坏掉4个封印后从上方的门进去发生剧情战斗。

BOSS グラシャラボラス 可以说是到目前为止最艰苦的战斗了，BOSS的回避率超高，物理攻击几乎不可能打出硬直，除了各种中级晶术外，还会使用附带麻痹效果的特殊攻击。在打掉一部分HP之后追加的“狙击风”是它的最强招式，可以直接攻击后排咏唱中的角色而且威力很大，另外在濒死的时候还会使用一次风系上级晶术，一击必杀。



打倒BOSS之后会出现10分钟的时间限制，从右下方梯子下去来到刚才坐电梯的地方，由于电力不足需要使用圣光镜调查旁边的备用电源，之后坐电梯上去，在尽头使用圣光镜就能开启隐藏出口。路上的战斗尽量逃跑吧，有余力可以把宝箱怪解决掉，最后逃出飞行龙。虽然飞行龙被破坏沉入海底，不过飞空艇也遭受了冲击坠落下去。

海岸洞窟（平行现代）

醒来之后从右上方离开洞窟，路上使用圣光镜可以找到一些增加上限的药草。

苍天都市ヴァンジェロ

从洞窟出去不远处就能看到，去二楼可以发生事件，城里有恢复装置和自动贩卖机。

未开の森

路上的草堆用圣光戒指烧毁，走到里面看到一大堆无法烧毁的草，回到入口附近会发现一群卡姆狼，根据提示用圣光镜调查可以打开路上的陷阱，然后将卡姆狼逼到陷阱里，靠近之后调查井与之战斗，注意一下它们的麻痹结界不难对付，打赢之后得到狼的牙。顺便说一下，PSP版为了降低难度，每打死一只狼就能得到两颗牙，因此只要打死3只狼就能得到剧情需要的5颗牙了。之后去先前的草堆前点燃就能继续前进。



红莲都市スペランツァ

去2楼会看到地图，之后前往下一个城市。

黄昏都市レアルタ

先去2楼冒烟的地方用圣光镜调查找到隐藏的门，进去之后发生剧情得知需要前往附近的"光之祠"。

光のほこら

从黄昏都市被边的雪山沿着黑色的道路上去就能找到"光之祠"，一进去就会发生BOSS战。



BOSS　ダンタリオン＆セージ×2　又是极其艰苦的一战，就连两个杂兵都会咏唱上级晶术，而且它们的弓箭攻击很烦人，应该集中火力优先解决，ダンタリオン的咏唱速度非常快，回避率高，除此之外，他的普通杖攻击也很厉害并且附带虚弱效果(TP不断减少)。打败他之后进入内部见到エルレイン并发生大量剧情，最后众人回到了天地战争时代。

地上军据点（天地战争时代）

一进去就会发生战斗，注意HRX-2会在最后关头自爆。对话完毕后ハロルド博士加入，来到最上面的作战会议室和守护者小队见面，之后前往东边的物资保管所。

物资保管所



保管所里有10分钟的时间限制，先利用圣光镜找到藏在保管所里的"セルチップ"、"バイオチップ"、"ジーンチップ"三件物品，之后回到入口附近的装置边合成"マスターキー"，要注意一定要集齐三件道具合成成功之后才能外出休息，不然所得到的材料都会坏掉。之后再找到另外两把钥匙，并去一楼最里面的房间调查边上的机器，全部完成之后回地上军据点。作战会议结束之后去下层カーレル的房间休息，次日前往空中都市ダイクロフト。

ダイクロフト

这里不会随机遇敌，用圣光镜可以查看巡逻敌人的视野，进入敌人的视野就会发生战斗，这里的道路十分复杂，很容易迷路，一旦找不到路可以调查路上的青色机关，战斗胜利之后会出现箭头提示正确的前进方向。在最深处发生事件，要在5分钟内防御敌人的进攻，为ハロルド争取时间，制限时间内会不断发生战斗。任务完成后会直接回到入口处发生剧情(PS2版则需要原路走回)，之后回到地上，剧情后再次前往物资保管所。

物资保管所

剧情后回到地上军据点，找ディムロス对话后前往地图西北方的スパイラルケイブ解救アトワイト。

スパイラルケイブ

没有岔路一直走即可，路上有的地方使用圣光镜可以得到物品，来到深处发生战斗。剧情过后原路返回地上军据点。

BOSS　ハルファス　它的HP非常多，不过实力不强，只要小心当它全身发出蓝光后不要靠近即可，以免挨它的爆炸。用晶术破防后可以很轻松地连击一直到它SB，反复几次之后即可取胜。

ダイクロフト

一路前进到最深处找到バルバトス，比之前难打了许多，注意在使用道具时依然会遭到他的反制，攻击时先用晶术破防后再连携。之后バルバトス会逃回18年前的神之眼。

外壳（18年前）

外壳的道路十分曲折，出口在最外围左上角。

ダイクロフト

进去发生BOSS战，ティアマット的HP很少，应该很容易对付，打赢之后会遇见スタン等人，之后乘坐电梯一路上去在神之眼前发生剧情，バルバトス最后一次出现。



BOSS バルバトス 和这个变态的最后一次战斗，难度极大，战斗中我方使用回复晶术时会遭到他的反击，因此只能依靠道具恢复HP，在他HP降到一半后开始对所有晶术进行反击，这时务必记得将同伴的晶术全部关闭，另外还要小心他的一招正面的直线冲击波，被打中绝对一击必死，此战建议全部派肉搏角色上场。战胜之后回到现代。

ハイデルベルグ

去谒见之间见ウッドロウ，接着去客房休息一晚后和リアラ第二次约会，之后回到客房，准备前往地上军据点基地。

地上军据点基地

直接前往格纳库，对话后来到10年后的世界。

アイグレッテ

在ストレイライズ神殿得知エルレイン的下落，之后坐船前往圣地カルビオラ。

カルビオラ

从之前遇到神的房间来到地下，一路前进，路上的蜘蛛网用圣光戒指烧毁。来到转生之门时按照右上右下左上左下的顺序分别传送到4个角上的房间并点燃里面的蜡烛，之后回到外面用圣光镜击打大钟，从上面的门进去，前进一小段后发生BOSS战。

BOSS ガープ 又是很难缠的敌人，由于浮空，它的行动十分灵活，而且所有攻击包括晶术都极难打出它的硬直。它威力最大的两招是正面的激光（站在它正下方即可躲过）以及向前的吹风（可防御），也会使用各种晶术。获胜之后发生剧情，然后回到现代。

ハイデルベルグ

去谒见之间找ウッドロウ对话。

アイグレッテ

去神殿找フィリア对话。

クレスタ

回孤儿院找ルーティ对话，之后和リアラ一起去ラグナ遗迹最初相会的地方发生剧情，第二天最终迷宫出现。

神のたまご



最终迷宫，一共有3层。

上层

需要将连接通路的断桥接上，方法是分别启动三个区域的机关。

区域1：乘坐移动的平台前进，需要在途中用圣光戒指击打球形机关改变箭头的指向才能前进，最后在最下面找到机关。

区域2：这里会有装置改变体形的大小，需要踩下此处的几个开关才行，有的地方只有小人状态走过去路才不会塌，难点是下方的一扇拱门比较隐蔽，需要变小之后才能走过去。

区域3：这里连接各个平台的道路很狭窄，需要慢慢"走"，否则会很容易摔下去，不但要重走还会损失HP。

道路连通后前往中间部。

中层

需要收集5块纹章碎片，方法是除了女主角之外的5个人在特定的房间中进行1对1的战斗就能获得，还有这里的宝箱怪打死之后可以得到卡片，一共7张。

下层

没有谜题，只要不断打倒路上的敌人就可以了，最后传送到最深处进行最终战。



BOSS1 エルレイン 见时是一样的，只是在战斗中她会放出冰冻结界，被冻住后遭受攻击会造成大伤害，一定要事先装上抗冻饰品。

BOSS2 フォルトゥナ 时间非常长，フォルトゥナ会使用瞬间移动直接攻击后排，并会随机升到高处导致大部分攻击打不到她，HP降到一定程度后会频繁使用风中级的追加晶术阻止我方的咏唱。PSP版中她还追加了秘奥义及CUT IN，在HP不多时同样会使用一次将全体HP减到1的招数，请务必做好回复工作以免前功尽弃。另外，在开场90秒的对话时间内，敌我双方均不会发生SB状态。

最终战结束后发生大量剧情，之后操作主角前往ラグナ遗迹即可看到最后结局。

PSP版新增要素一览

1 斗技场追加新角色登场

除了原本的リムル之外，再次通过单人战マニア难度后会出现ルーティ挑战，进行空前绝后的母子大对决，获胜之后得到称号"母を超えた息子"(攻击+3.0、クリティカル+3.0、知性-2.0)；最终迷宫出现后回到回到リーネ村和リリス交谈，之后再次通过单人战マニア难度后她就会出现成为最后的挑战者，当然实力还是一样变态，但打赢她之后什么都得不到；用主角カイル和ハロルド博士通过双人战上级后，传说的英雄ウッドロウ和フィリア会出来挑战，两人的组合难度还是很高的，特别是フィリア的黑洞和大海啸唱得十分欢，另外两人在HP不多时都会使用秘奥义，胜利后カイル和ハロルド都会得到新增称号"英雄を超えたタッグ"(知性+2.0、咏唱速度+2.0、攻击-0.5)。



2 隐藏迷宫各个区域增加新的BOSS

其中第2区为バルバトス，第4区为リオン，第5区还是PS2版中的マグナディウエス，第7区则是最变态的组合：サブノック+バルバトス+ダンタリオン。

3 真神炼狱刹



PS2版中ジューダス的隐藏秘奥义"真神炼狱刹"在PSP版中依然存在，并且这次只需要二周目游戏时便可使用，因而大大减少了游戏时间，当然使用的方法和PS2版是一样的。

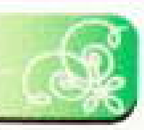
4 通关后的Grade Shop



这次通关后会无条件追加1000的Grade，比PS2多增加了如"10倍经验值"、"取得Grade上升"等实用的项目，而且购买时的消耗也大大减少，其中要说的是最后一项"オリジナル版カットイン"，它的作用是把游戏中角色使用秘奥义时的特写画面变为PS2版中的，实在是很有创意的设计，只是要注意一旦购买了这个选项，在本周目游戏中就不能更改了，所以选择时请考虑清楚。



4 画廊模式



PSP版中新增了角色绘图的欣赏模式，图鉴一开始在孤儿院的房间中就能得到，之后开始收集。每打完一周目游戏，绘本的普通插图就会增加一类，共有四类，也就是说想要全收集的话至少需要进行四周目游戏。



NDS **光辉圣约**
ルミナスアーク

◆Marvelous／ImageEpoch◆S・RPG◆2007年2月8日◆日版
◆1人◆1G◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

作为NDS上首款原创幻想类S.RPG，发售之初游戏就以“萌系”的画风、光田康典制作的游戏音乐、曲折起伏的故事背景以及石田彰、平野绫等名声优的出演吸引了大批NDS玩家的注意。同时这款游戏也弥补了NDS上的此类游戏的空缺，虽然游戏的实际素质没有厂商宣传的那么高，但是作为年初NDS上的一款大作，本作还是值得玩家尝试一番的。

文 萤良&NW旅团 快乐星空
编 琉璃 美编 澄香

Luminous Arc
ルミナス アーク

光环收录

战斗菜单

移动	控制人员进行移动。	
战斗	选择战斗指令。	通常攻击—使用普通物理攻击。
		魔法——使用SPELL魔法技能。
		スキル—使用SKILL人物技能。
		フラクツュドライブ—使用FLASH人物技能。
		ツソフォニズム—使用SYMPHO多人连携技能。
		アイテム—使用道具。
		キャソセル—返回上级菜单。
待机	原地等待。	
ステータス	切换到人物状态界面。	
キャソセル	切换到地图画面。	
★魔法和スキル并不是每个人都有的		

战斗基本说明

操作	
十字键	移动光标
A	确定
B	取消
X	切换角色HP和行动顺序
Y	显示带属性地形
L/R	切换角色状态栏
START	系统菜单
SELECT	切换触控笔和按键操作方式

战场属性

本作的战斗中一共有7种属性，各种属性之间存在各种对立、友好关系，而且每种属性除了有各自不同的附加效果以外，还会在战场的地面上形成属性地形，如在某属性的地形上使用同种属性的魔法攻击，攻击力还将得到一定的提升。善加利用这点，一定会对战斗有所帮助。

对立属性 友好属性 半属性



攻击补正

▶采取正面攻击没有补正。

▶从侧面攻击能得到少许补正。

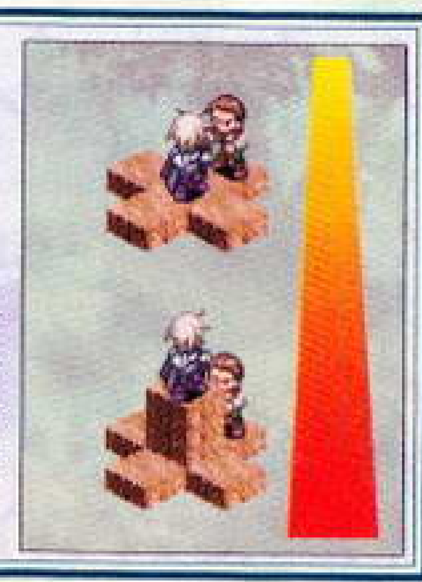
▶从后方攻击能得到较高补正。



战斗中利用有利的地形就能对敌人实行更大的打击，也就是所谓的“攻击补正”。从敌人的侧、后方或者利用地形的高差采取攻击都能获得较高的攻击补正。

▶与敌人处于同一高度时没有补正。

▶从高处向敌人发起攻击能得到较高补正。



自由行动指令简介

行动：与NPC对话。

ツョップ：进入商店。

贤者の工房：鉴定咒言、使用咒言合成装备。

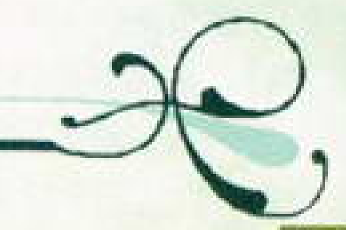
ワールドマップへ归る：回到大地图。

物语を进める：继续游戏剧情流程。

★在大地图中有BATTLE和剧情点两部分组成。其中剧情点有的有商店，有的没有；而贤者の工房只有“魔女の里”才有



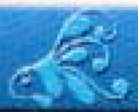
攻略流程



でんせつ(传说)
はかない(虚幻)
きぼう(希望)
ひみつ(秘密)
あこがれ(憧憬)
しあわせ(幸福)

在两位少女与贤者的对话中决定了将来会对主人公有重要影响的咒言属性后我们的故事就从这里开始了。

~前章~



千年前被神所封印的危害人类的魔女，如今再次复苏，世间的人们整日生活在惶恐当中，担心着某一日魔女会带领着魔物来踏平自己的家园……

教团中的僧侣们也对世间传闻有所恐慌，毕竟年幼的法王实在难以起到震慑的作用。不过他们之间的窃窃私语却被枢机卿的金古斯坦大人听在了耳里，作为教团目前的实际掌权人，他可不能允许这样“蛊惑人心”的话语在教团中流传！他随即下令处罚这两个嘴碎的僧侣，不过路过的法王尤哈尼斯阻止了金古斯坦，在他看来教团中会出现这样的谣言全都是因为自身还不够成熟，还不够让人信服……

面对这些谣言，金古斯坦也觉得是时候采取必要的行动了。于是，他唤来了圣骑士希斯，并下令他带领神之庭的少年战士们去讨伐魔女，消除危机。

~第一章 神之庭~

神之庭是由教团创立的培养与魔女作战的专业人才的地方，主人公阿尔夫和他的弟弟提奥就是这其中的一员，他们在圣骑士希斯的教导下，每一天都为了将来能为了维护世界的和平，打倒黑暗的魔女势力而进行着努力训练。

为了检验彼此的实力，阿尔夫和提奥切磋起了剑术，不过擅长近战的阿尔夫自然是轻松占了上风，不干落败的提奥又提议要与哥哥比试弓术，两人不顾一旁的塞西尔担心又继续开始了较量。同样身为教团战士的里昂却边看热闹边嘲笑两兄弟在卖力，在他看来自己的实力已经足够打败魔女这种东西了。这时，希斯的突然归来带给了众人一个巨大的惊喜，由于魔女的现世，他们将真正背负起铲除魔女的职责。就在此时，远处的呼救声打断了众人兴奋的心情，原来附近カーウィ镇上的居民在森林中采药时遭遇了魔物，不得已只能向神之庭的众人求助。看到终于有了展现自己的实力的机会，众人都异常兴奋，除了提奥……



之后的自由行动时间，可以选择和提奥或者里昂对话学习一下战斗的基本要点。

アルベイン平原
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：4人

战斗要点

建议利用等级稍高的希斯先去消弱敌人的HP，再让剩下的角色集中消灭敌人，以赚取经验值。本战难度不高，但也要注意站位，不要让Lv.1的几名角色单独行动。

战斗胜利奖励

400R、バイタルソ、ドクキエ草。

在圣骑士希斯的带领下，众人轻松取得了战斗的胜利，救出了被困的村民们，完成任务后众人回到了神之庭。

~第二章 白衣少女~



结束了战斗，打算回到宿舍好好休息一下的众人刚一进家门就被一阵严厉的声音怒斥道："汗臭味……全部去给我洗干净！还有武器上的魔物的血味，现在也给我清干净！"声音来自一位女仆打扮得可爱少女，不过她说话的语气可就远没有其外表这么可爱了。一同出来迎接众人归来的塞西尔告诉大家，这个名叫露夏的少女是圣母千人委员会推荐来照顾大家日后生活起居的女仆。于是今天本应当班洗碗的阿尔夫就沦落为了露夏的向导和帮手。虽说露夏是女仆，但是她强硬、蛮横的态度着实让阿尔夫大为恼火，工作上挑三拣四，就连扫除也要阿尔夫亲自将扫帚递到露夏手中，之后却又自己一人拿着扫帚欣赏了起来……

好不容易完成了扫除，阿尔夫决定带露夏到处转转。

剩下的自由行动时间里除了和角色对话外，还可以去商店购买一些必要道具，当然也可以去图书馆中了解一下游戏背景。

好不容易托着疲惫的身体把露夏送回了宿舍，结果非但没有得到一句感激地话语，反倒还被其警告不要靠近她的宿舍！阿尔夫回到自己的宿舍中发现迪奥还对白天的事紧张不已，稍加安慰后终于能结束这漫长的一天了。梦中，阿尔夫突然听见有人在数数的声音，突然声音的主人愤怒地谴责起进入她梦境中的阿尔夫，而此时阿尔夫才发现梦境的主人竟然是那个奇怪的女仆，于是两人在梦中又再次争吵起来！惊醒后的阿尔夫决定去找露夏当面理论，就在此时，夜晚的森林中突然出现了魔物的身影……就在两人被包围。没有退路的时候，露夏的身上突然闪现出一阵奇异的光芒，瞬间那个女仆打扮的少女变成了另外一幅模样。

神之庭
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：2人

战斗要点

露夏的能力很高所以不用担心，依然可以让她先去消减魔物的HP，然后再由阿尔夫来解决魔物，赚取经验值。由于露夏还有回复魔法，所以本战难度不大。

战斗胜利奖励

500R、バイタルソ、ドクキエ草

看到露夏使用魔法的能力以及她对魔物的了解程度，阿尔夫不禁问道："你是魔女？"面对阿尔夫的质问，露夏没有回避并给出了肯定的答案，但是她马上也以救命恩人的身分威胁阿尔夫不准透露出去半个字。就在这时，里昂赶来通知阿尔夫，教团发现了魔女的藏身处，现在就要前去讨伐！

~第三章 讨伐魔女~

阿尔夫一行人根据情报来到了パルの森，里昂掩饰不住内心的兴奋，一副跃跃欲试的样子。这次的对手手中持有"水之琉璃"，众人必须将"水之琉璃"夺回来，再送回教会，由法王来净化其中的污秽力量。由于战斗难度会有所增加，所以赛西尔也将参加这次的战斗。

与露夏对话会被告知，屋子中的对手不是魔女，不过阿尔夫并不相信。与希斯和提奥对话会得到"琉璃之石"的更多情报。

パルの森
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：5人

战斗要点

本战要小心敌人的弓箭手，建议站在初期位置上将剩下敌方的3个剑士先引诱过了干掉，最后再利用等级稍高的希斯去把弓箭手做掉，最后大家就可群殴屋主了。

战斗胜利奖励

800R、バイタルソ、ホーリーフェザー、ぬののマント

战斗结束后，众人从奋死抵抗的屋主手中夺回了由神圣力量孕育的"水之琉璃"，看着闪烁着光芒的"琉璃之石"，众人顿时感觉到无法形容的温暖。面对"琉璃之石"，露夏却露出了悲伤的表情。此时，希斯又向大家宣布了一个重大消息：从明天起，金古斯坦大人要道南边的カーウィ镇来视察，众人将随同他一起担任护卫。听到这个消息大家都异常兴奋，只有阿尔夫例外，他还在想着露夏之前的话，质疑起之前他们消灭的屋主是否真的是魔女……



本战结束后便可以选择一名同伴对话，通过回答问题来增加好感度。

之后便可前往カーウィ镇。

ハインツ平原
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：5人

战斗要点

本战的地形注定使用弓和长枪会比较有优势，所以提奥会成为本战的主力，同时要多注意保护塞西露，让她跟在里昂的后面会比较安全。这个战场可以反复挑战练级。

600R、バイタルソ、ドクキエ草、ヨクミエ草

~第四章 红莲魔女~



来到了カーウィ镇，听到镇民们对他们战绩的赞扬，众人激动不已，但是阿尔夫脸上却丝毫没有喜悦的表情。来到大教堂，大家以为就要如愿以偿见到掌握教团实权的金古斯坦大人时，一个奇怪的大叔挡在了众人面前，说什么也不让众人晋见金古斯坦大人，在他与希斯的对话中大家才知道原来他就是被称为"神之西翼"的尤拉斯骑士团的团长安德烈，不过他说话的语气可与他的身分一点都不相符……终于在希斯几句话语威胁下，他被驳得无言以对。这时，金古斯坦也被门口喧闹声吸引了出来。在枢机卿与希斯的话语中，众人深切地体会到了他对魔女的厌恶，听到金古斯坦如此诬蔑魔女的言语，露夏忍无可忍地怒骂他那不过是一己之见、什么都不明白的片面之语，之后便转身离去了，瞬间金古斯坦被露夏骂得血压一高，差点没昏厥过去……面对这样的状况，众人不知所措，提奥更是吓得眼泪直掉，事到如今，只有由希斯想办法看看能不能挽回一些情面。

川上の町カーウィ
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：5人

解散后，就在众人打算去寻找露夏时，一个穿着诡异的红衣女子出现在众人面前，这个抬着一把巨大镰刀的女子自称是红莲魔女，红莲魔女的目的正是之前众人刚刚夺得的"水之琉璃"。就在战斗一触即发时，露夏赶了过来："住手！梵娜纱，难道率领魔物袭击人类的魔女真的是你""没错！像你们这样静静的等待是什么也拯救不了的！"话音刚落，梵娜纱身后的魔物们便冲了出来！

战斗要点

本战最好兵分两路包抄魔女，如果事先将塞西尔练到6级习得水魔法就会轻松很多，不过要小心敌人包围。优先解决掉ベヒモス后，以希斯的雷魔法和提奥的远程攻击来削弱敌人体力，剩下的往前冲即可。

战斗胜利奖励

1300R、バイタルソーダ、ホーリーフェザー、おもちゃのゆびわ

战胜梵娜纱之后，她不慌不忙地使用起了"风之琉璃"的力量，露夏再一次阻止她时她将露夏击倒在地。看到这一幕，阿尔夫全身散发出了奇异的光芒，随后他使出了前所未有的力量！"这是……利姆的力量，果然阿尔夫是……"此时红莲魔女也为阿尔夫的力量所震惊，在赞赏了露夏找到了利姆之后梵娜纱便离开了。事后，众人质疑起了露夏的身份，露夏也就坦白了，在希斯追问其是非否为了打探消息混入神之庭时，露夏直白地说出了自己是为了打败神才混入他们当中的。就在希斯打算裁决露夏时，又一个奇怪的少女出现在了众人面前，这个名叫美露的萝莉原来也是魔女(怎么突然冒出那么多魔女……)。她是来迎接露夏回去的，看到目的已经达成，露夏决定就此离去，临走时她对阿尔夫说道："我来这得目的就是为了寻找你，你要记住你这条命是我救的，迟早有一天我会来带走它！"话后，露夏便和之前的少女一起消失在了光芒中，只剩下了阿尔夫的呼唤……

之后得知红莲魔女持有"风之琉璃"后，金古斯坦下令阻击红莲魔女，就在此时得到被称为"教团片翼"的东方贤者支部遭到袭击的报告，之后众人迅速前往。

ロッド山道
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：5人

战斗要点

本战没有什么特别的难点，注意攻击顺序及回血即可。此处可反复挑战练级。

战斗胜利奖励

800R、ヨクミエ草、ドクキエ草

~第五章 旅途~

来到东方贤者支部，这里一片惨象，遍地都是伤员。这里完全被红莲魔女当成了试验"风之琉璃"力量的地方，考虑到红莲魔女还将造成的危害，尽早将"风之琉璃"回收净化才是当务之急。

随后赶来的金古斯坦看到这番惨状，决定建立特别护卫骑士团来守护圣都的安全，希斯也被调任到了其中。没有了希斯的神之庭小队却接下了更加艰巨的任务——裁决红莲魔女并找出剩下的"琉璃之石"，他们更被赋予了"神之猎犬"的名称……



面对如此艰巨的任务，希斯语重心长地交代了几句后又把阿尔夫单独叫到了一边，要求阿尔夫与他一战！

东方贤者支部
胜利条件：打败希斯
失败条件：阿尔夫战败
我方配置：阿尔夫

战斗要点

取得先机是本战的重点，算准希斯的移动范围和攻击范围后，可以采取先远程再近身的战术，由于希斯能力较为强劲，还是要多注意阿尔夫的HP，不行就回复。

战斗胜利奖励

1400R、フラッシュソーダ、ぬのてぶくろ、あしがるぐそく

获胜后，希斯在赞扬阿尔夫一番后，将其任命为队长。作为队长的阿尔夫马上便下令开始魔女讨伐之旅，为了获得魔女的情报，众人决定先去港町

战斗要点

ウォール平野
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：4人

没有希斯后，本战的难度略有上升，应以攻高的里昂为主，提奥使用远程攻击辅助，一开始不要盲目向前冲，最好等敌人自己靠过来以取得先机。这里也能反复挑战练级。

战斗胜利奖励

1200R、メガサメ草×3

リジェット寻找教团的魔女研究者尼可拉，于是众人便与希斯在此道别。

战斗要点

ユーラス山道
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：4人

本战中要小心敌人的远近程配合攻击，很容易让角色被屈死。还是采取守株待兔的战法比较好，由于敌人当中火属性的较多，所以塞西尔的水魔法会派上大用场。

战斗胜利奖励

1600R、メガサメ草

～第六章 再会～



历经艰险，众人终于来到东部大陆的港町リジェット，松了一口气的大家不禁拿露夏和阿尔夫开起了玩笑。可是没想到，轻松片刻后众人发现港町也已经遭到了红莲魔女的洗礼……为了寻找尼可拉而来的众人却在这里意外的遇上了早纪，然而目标人物尼可拉却乘船去了西之大陆。没办法，只有前往西之大陆去寻找尼可拉。

初次乘坐船的众人，一路上都很兴奋，谈笑风生间之前的萝莉魔女再次出现。

战败后的美露十分的不甘心，坐在地上放声大哭搞得众人有些不知所措，这时露夏出现了，不过并未与众人多说几句，留下让人迷惑的“利姆”、“对的存在”等话语后便带着美露离开了。

港町リジェット
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：5人

战斗要点

本战中的敌人的魔法攻击比较高，这点很头痛，兵分两路攻击是很不明智的选择，最好集中从一边杀上去，以提奥的远程攻击为主，配合早纪近身攻击会比较好，塞西尔主管加血，等待敌人自己靠近仍然是不错的战法，优先消灭完水精灵后就可以集中攻击美露了。

战斗胜利奖励

1800R、おまもり、フラッシュソーダ、メンタルソーダ

～第七章 传说中的男子～

来到了西之大陆的港町アドウエスト后，众人马上就遇见了在想尽一切办法回圣都的尼可拉。这个家伙一看见塞西尔便满口的花言巧语，对其他人却是冷言淡语。和他说明了此行的目的以及在塞西尔的拜托下，尼可拉也加入了队伍中。在宿屋众人谈起了红莲魔女的踪迹，尼可拉认为魔女们应该藏身于北方的禁忌之地——忘却之森中，而且“琉璃之石”的母亲“神圣琉璃”也应该在那儿，对于所有魔女来说“神圣琉璃”是她们魔力源头。就在这时，红莲魔女突然出现了，不过尼可拉的反应着实让梵娜纱吃了一惊，她还是第一次见到这么“无赖”的男子……

港町アドウエスト
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：6人

战斗要点

不要以为我方人数上有所补充就会好打，本战难度依然不小，火防高的里昂是主要攻击力，还有使用水魔法塞西尔也是主要攻击力，多善加利用。本战的地形对我方不利，实力不够强劲的情况下就不要兵分两路削弱自己战斗力了。

战斗胜利奖励

1900R、ルーンチョーカー、ルビーのうでわ、ルビーリング、フラッシュソーダ



战败后的梵娜纱再一次夸奖阿尔夫不愧为“利姆”的存在，到底“利姆”是什么东西，梵娜纱没有多做解释。梵娜纱决定把被称为“利姆”的阿尔夫归为己用，于是她口中开始念起了什么咒语，然后挥起手中的巨镰向阿尔夫挥了过去，就在此时，提奥冲了出来为阿尔夫挡下了这一击……没有料到事情竟会发展到这一步的梵娜纱使用传送逃离了现场。里昂前去追击红莲魔女，留下了

ウィタス海岸
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：6人

战斗要点

本战一开始我方就占据了地形上的优势，可以派两个优秀的角色单独封杀左上过来的敌人，其他人就集中消灭下面的敌人吧，守株待兔战法依然是不错的选择。本战场可反复挑战练级。

战斗胜利奖励

1700R、バイタルン、メガサメ草、ドクキエ草

阿尔夫来照看提奥，虽然经过了塞西尔的治疗，情况有所好转，但是提奥目前的状态仍然不容乐观，没办法，众人只得在酒馆中留宿。

入夜后，疼痛难忍的提奥偷偷看了下自己手部的伤口，顿时惊呆了，路过的早纪也被提奥的手吓了一跳。但是为了不让大家担心，提奥拜托早纪帮他隐瞒……

次日，为了追击红莲魔女以及收集“琉璃之石”，众人依据情报决定了下一个目的地，“炎之琉璃”的所在地——ドットラバー。

第八章 异变



来到ドットラバー的前一站岩石の村ジェマー，备感疲倦的众人决定在这稍做休息，不过却遭到了排外的村民们的反对。不过就在众人在村中闲逛的时候，村外却传出了遭到魔物袭击的村民的呼救声。

就在大家以为解决完所有魔物时，又有一只三头犬扑向了其中一个村民，这一次又是提奥替村民挡下了这一击。就在村民向提奥表示感激时却无意间被他诡异的左手吓了一跳，而此时众人也才看见提奥那由于魔女的咒术而变得宛如龙爪一般的左手……“如果放任不管，提奥有可能整个人都便得龙化，但是能解除这个诅咒的又只有施法的魔女本人。”听到“魔女专家”尼可拉的分析，阿尔夫瞬间愤怒无比……就在此这时，先前他们营救出的村民却以为提奥是怪物，要将他们赶出村子去，虽然无奈，但是众人还是选择了离开。

岩石の村ジェマー
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：6人

战斗要点

战斗一开始可以利用敌我双方之间距离较远的机会，为所有的己方角色先附加各种良性BUFF。只要注意回血，本战并无难度。

战斗胜利奖励

2000R

リアスタル桥梁
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：6人

战斗要点

这一战地形没有特别的高低落差，所以稳扎稳打才是最重要的，还是一开始用尼可拉为大家附加各种良性BUFF，之后只要注意集中利用数名角色围攻一个敌人，便可以很快取得胜利。

战斗胜利奖励

3000R、バイタルン、トナエ草、バイタルソーダ

第九章 炎之石

终于来到了目的地——工房の村ドットラバー，相比起之前那个极端排外的村子，这里的村民可热情多了。在村子中闲逛一番后，众人决定去看看被供为“贝鲁那斯”之神的石头。来到工房后，工房里的人听说他们是来确认“贝鲁那斯”是否是“琉璃之石”时便慌了神，担心万一石头真的是“琉璃之石”，那么阿尔夫他们便会把村子的命根带走……不过就在众人确认的时候，红莲魔女也适时地出现了……就在阿尔夫追问梵娜纱究竟对提奥下了怎样的诅咒时，梵娜纱看到提奥的左手却大笑了起来：“我只是帮你引出了体内的龙之力，之后你将会完全变成龙！”看到梵娜纱并没有帮提奥解除诅咒的想法，阿尔夫怒气难忍，一场恶战又在所难免。

再一次被打败的梵娜纱并没有轻易放弃，她邀请提奥与她一起战斗，魔女与龙本就是对的存在，两者在一起能发挥更大力量，而且龙本身也是星球为了保护自己自身而诞生的东西。同时，她还告诉提奥他自己本身就是龙，并不是因为她的诅咒才变成龙的。就在梵娜纱不断蛊惑提奥的时候，一个绿色的身影出现了，又一个新的魔女出现了——翡绿魔女玛碧，紧随其后的还有露夏。两人是为了阻止梵娜纱的暴行而来，然而梵娜纱却坚持自己是在以自己的方式拯救者可星球！见形势不利，梵娜纱趁众人不注意拿走“炎之琉璃”后便再一次逃走了。之后，露夏决定带领众人去魔女の里。

工房の村ドットラバー
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：6人

战斗要点

本战中梵娜纱的实力大为上升，不但可以实行小范围攻击力提升，平时火柱攻击也变成了范围技，所以不要让同伴之间站得太近。但是也要小心敌人围攻，塞西尔和里昂仍然是本战中的主要战力，其他人多打配合吧。

战斗胜利奖励

2100R、发留め、せいれいのくびわ、ルミナスキャップ、フラッシュソーダ



～第十章 风～

为了治疗提奥，露夏带领众人去到了一座森林的深处，一路上阿尔夫与露夏又为了一点鸡毛蒜皮小事斗嘴，真让人没办法。因为借助魔女的力量是严重违反教义的行为，阿尔夫为了不拖累众人提议就由他和提奥两人去，不过作为那么多年同伴，大家不会只让他们两人去冒这个险。这时，尼可拉的“魔女感应”本能突然检测到附近有魔女出没，果然，在露夏的呼唤下，一个睡眼惺忪的波斯少女出现了。看见了浮云魔女薇薇，尼可拉又开始犯花痴……不过再一次被魔女大人殴打。原来露夏是想借薇薇的“时风の结晶”来治疗提奥的龙化状态。不过调皮的薇薇却要和众人玩捉迷藏，赢了才把结晶给他们。



战斗要点

谜の森
胜利条件：我方两名角色邻接薇薇待机
失败条件：击败薇薇或我方全灭
我方配置：7人

本战不能击败薇薇，只能将其擒获。要注意薇薇的移动速度非常快，而且还有地形无视能力，非常的麻烦。但是她最后实际上会移动到右边的一小块地方，然后在那蹿来蹿去，所以一开始只用派早纪追击她，然后使用提高自身速度的BUFF就可，其他人专心把那几只风精灵消灭掉后再去配合早纪堵截就可。要注意薇薇是会释放魔法攻击玩家的，所以追击时也要注意回复。

战斗胜利奖励

2200R、しんじゅのくびわ、ホーリーウィング、フラッシユンーダ

好不容易抓到薇薇，众人早已累得气喘吁吁，这块“时风の结晶”也算是来之不易啊。不过在露夏请求其帮忙阻止梵娜纱时，薇薇却以这不符合自己的生活态度拒绝了，之后她便离开了。

战斗要点

サウスリング川
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：7人

本战的地形很容易让我方陷入敌人的包围，最好采用守株待兔战术，这样可以在敌人靠近时先用远程消减其HP，等近身后在集中歼灭。

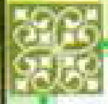
战斗胜利奖励

3200R、バイタルン×2、メンタルソ、メンタルソーダ

～第十一章 神圣的制裁～

终于走到了城镇的尽头，再往里便是人类从未踏足的忘却之森。清廉魔女美露也再一次出现，来为大家带路。与美露对话得知，要想解除提奥的龙化状态单凭“时风の结晶”是不够的，还需要“虹龙石”。

就在这时，那个体大无脑的骑士团长安德烈带领一班人马杀到，其中还有一个脸色苍白的被称为尤高的男子。他们来这是为了带走提奥，让法王来净化提奥即将龙化的身体。但是安德烈提出若想得到法王的净化，阿尔夫他们必须当着骑士团的面裁决眼前这两个“邪恶”的魔女……阿尔夫顿时陷入了两难的境地。看到阿尔夫半天做不出决断，安德烈没有耐心了，他决定一起制裁魔女和阿尔夫一行人！原来他们真正的目的并不是为了治疗提奥，而是为了将他的左手带回去研究而已！



战斗要点

リングエンドの大泷
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

我方一开始就位于谷底，而且还被分成了两部分，形势可谓相当不利，好在敌人只有一个弓箭手和惟一会远程魔法的尤高，而尤高又喜欢冲在前面，优先派人上去解决他。但是本战中的治疗系除了露夏外其他人都跟不上攻击系角色的速度，所以最好把敌人引下来慢慢打。

战斗胜利奖励

3300R、シルクのマント、てつのこて、ホーリーウィング、フラッシユンーダダ

战败后的安德烈把众人定为了叛逆者，并将他们驱逐出了教团。虽然众人已有所觉悟，但是这样的事实还是让塞西尔一时间有些难以接受。不过为了探求事实的真相，众人决心不再犹豫，朝着魔女の里进发吧。

～第十二章 忘却之森～

随着美露的咒语，通往魔女の里的大门终于打开了。在两个小萝莉的呼唤声下，众人终于见到了魔女们的管理者——紫魔女克莱亚。如此御姐气质的魔女让尼可拉的花痴一发不可收拾……不过克莱亚接下来的话语就让众人有些惊讶了，她要测试大家的实力来确定众人是不是星球所选中的人。

承认了阿尔夫他们实力的克莱亚对他们表示了

战斗要点

魔女の里
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：7人

由于魔女们的魔法攻击都是范围向的，所以一开始就要尽量分散同伴减少伤害，建议优先解决玛碧和薇薇，最好按照属性表以相克属性的同伴对其发动攻击，可造成较大伤害，之后再集中收拾紫魔女就好。

2400R、カチユーシヤ、レッドストーン、オパールブレス、フラッシユンーダ



欢迎，阿尔夫也就开门见山的说了他们此行的目的，希望克莱亚能解除弟弟的诅咒。不过克莱亚却告诉他们，提奥中的并不是诅咒，而是恢复原形的魔法，也就是说提奥本身就是一条龙，而且作为提奥哥哥的阿尔夫事实上也是龙……梵娜纱一开始只是想引出阿尔夫体内的龙之力，但是没想到却引出了提奥体内的龙之血，



居然存在这两条龙的事实让所有人都大吃了一惊。现在如果要恢复提奥的人形，就必须用"虹龙石"来中和他体内的龙之力，而露夏因为觉得愧对提奥已经亲自前往寻找"虹龙石"了，考虑到露夏的安危，众人决定一起前往迎接她。

战斗要点

イエラ火山西
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

由于敌人多是火属性，所以塞西尔和美露的水系魔法攻击又成为了主要战斗力，火属性的里昂依然是最好的肉盾，用他冲锋。其次，辅助攻击方面仍然要靠移动速度快的早纪和薇薇，总的来说，本战没什么难点。

战斗胜利奖励

34000R、バイタルン×3、メンタルソーダ

~第十三章 龙与魔女~

好不容易爬到了火山顶却被美露告知"虹龙石"在另外一座山的后面，看到还有如此远的路程，就连平日里最活泼的里昂也打不起精神来。不过，这里实在不是什么安全的地方，离魔物们的老家又很近……就在众人担心露夏的安危时，突然听到了不远处魔物的怒吼声，看到露夏遭到了魔物的围攻，阿尔夫连忙上前营救。

胜利后，阿尔夫便开始对露夏进行起了常规的说教，但意外的是，这次露夏没有像往昔一样与其斗嘴，只是默默地说了声："对不起……"露夏的道歉顿时搞得阿尔夫不好意思了。原以为拿到"虹龙石"终于可以治疗提奥了，谁知，这东西还要经过贤者大人的精炼才能使用。贤者大人现在就在魔女の里。

战斗要点

イエラ火山
胜利条件：敌方全灭
失败条件：露夏死亡
我方配置：8

本战中露夏一旦死亡就会导致整场战斗的失败，所以一开始就应该把早纪调上去掩护露夏撤退，然后再集体进攻。由于本战中敌人的实力都大有提升，实在没有把握的话，还是先去练级吧。

战斗胜利奖励

4200R、バイタルン×3、メンタルソーダ

回到魔女の里，克莱亚和贤者早已等候在此了。不过，贤者的长相着实让众人下了一跳……"这不是动物吗？难道是魔女大人的魔法？"、"这就是贤者？真的假的？"尼可拉和里昂的一番话语惹得贤者帕扬帕扬有些不开心。了解实情后的贤者大人将所有的素材交给了自己的弟子——另一只"海豹"，不一会儿他就完成了能抑制提奥体内龙之力的"虹龙项链"。由于天色不早了，所以众人就随贤者一起在魔女の里中留宿。

阿尔夫为了提奥的事去向露夏道谢，此时也终于从露夏的口中明白了"利姆"的含义，原来"利姆"是指拥有超越神力量的龙，在和有心灵感应的魔女成为对之后的存在。当阿尔夫追问露夏为何她与梵娜纱都要寻找对的存在时，露夏再一次明白的告诉他这一切都是为了打败神，一旦神复活，他就会将整个星球作为饵食吞噬掉……

第二日起来，提奥的手已经完全恢复了原样，不只如此，他还可以自由使用体内的龙之力。自由行动时可以到这里的图书馆中了解星球真正的历史。

安宁的时光还没过去多会儿便听到工房的见习魔女传来的呼救声，原来梵娜纱为了夺走"木之琉璃"带着魔物冲入了村子之中，克莱亚正在拼死抵抗，众人也速赶去支援。

一行人赶到时梵娜纱正在与克莱亚激烈的争吵，虽然是为了同样的目的，但是梵娜纱的做法还是不能为大家所认同。但是愚笨的克莱亚还是被梵娜纱夺走了"木之琉璃"……打听到梵娜纱下一个目的地是シェイダス后，众人又再次迅速赶往。

战斗要点

ノースリングII
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：7人

比较平坦的地形，虽然一开始我方人员被分成两边，不过实力分的还算平均。在拥有那么多名魔女的情况下，使用她们的范围魔法攻击来大幅削减敌人HP后，战斗就比较好打了。

战斗胜利奖励

4500R、ロガ、ブロクス×2、エリュト



第十四章 禁忌

众人赶到シェイダス时，已经来晚一步，被称为湖畔镇的这里一滴水也没有，一旁受伤的人们说一阵闪光之后所有的水都没有了。看到一旁的梵娜纱，众人连声谴责。可是，梵娜纱却说这次不是自己做的，不过却没人肯相信她的话。

战斗要点

湖畔の町シェイダス
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

由于水属性直克火属性，所以要以水属性的角色为主要攻击力，塞西尔和美露担任主要攻击输出，敌方的火精灵此次战斗也会发动范围火魔法，所以角色间的站位不要太靠近。

战斗胜利奖励

3600R、フレイムリング、エスタ、エルユト、フラウ

梵娜纱手中的“风之琉璃”突然失效，难道附近有“雷之琉璃”？就在这时，不远处出现了金古斯坦和一个神秘少女的身影。从两人的对话得知，原来这里的研究所果然不是梵娜纱破坏的，而是这个被称为炼圣魔女的人造魔女伊利丝的杰作。伊利丝是由人类通过邪门技术创造出的魔女，她没有正常人的感情，只有冷漠言语和残忍手段……在伊利丝的身上众人感觉到了“琉璃之石”的力量，看到大家都已察觉，金古斯坦也就不再掩饰地告诉众人，伊利丝的心脏正是“雷之琉璃”！早纪顿时迷茫了，导致他们全族惨遭屠杀的“雷之琉璃”为何会在教团的手中，难道……面对眼前这个强大的敌人，梵娜纱与众人只得联手。

战斗要点

湖畔の町シェイダス
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

不要以为我方一开始占据了地形上的优势就好打了，敌方的雷属性魔法相当强劲，同时遭到2～3下攻击就必定完蛋。总的来说这是场苦战，没有把握的统统回去给我练级！战斗时最好不要分散战力，稳扎稳打才是取胜的关键，由于敌人伤害很高，药就不要攒着了，该吃就吃了吧。

战斗胜利奖励

4000R、ニトル、イニーク、ビオ、フォム

半天解决不掉问题，金古斯坦有些着急了，于是他命令伊利丝启动毁灭模式，意图摧毁一切来掩盖证据。就在这时，梵娜纱让所有人都靠到了自己周围，并和美露一起使出所有的力量将众人传送了出去。得救后的众人向梵娜纱道谢时，她却一人默默地传送走了。看到教团竟然创造出如此可怕的东西，再想到自己已经没有可以回去的地方时，众人的心情顿时变得很沮丧……不过，从现在起大家可以真正用自己的双眼去看清这个世界了，而且，所有人在一起就没什么好怕的了。

第十五章 诀别

来到教典の街ミッドラスタ，这里的镇民正在讨论着先前被“魔女”摧毁的隔壁小镇，担心着下一个被摧毁的事不是就是自己。众人仍然无法理解教团为何要创造一个魔女，难道是为了以毒攻毒？讨论了半天，众人还是决定先去解决吃饭问题。就在这时，一个大家意想不到的人出现在了小镇上——希斯，大家决定冒险去见希斯一面，希望他能相信他们的话。可是，希斯却没有如他们所期待的那样，他仍然坚信教义，决定亲自裁决眼前的魔女和反叛者们……为了能让希斯相信他们，阿尔夫决定一人应战。

战斗要点

教典の街ミッドラスタ
胜利条件：打败希斯
失败条件：阿尔夫战败
我方配置：1人

希斯的攻击非常强劲，而且一上来他的FP槽就是满的，马上就能发动必杀，所以形势非常不利。必要时就和他打长久战，要多备一些恢复药，绝对不要让HP低于150，然后就用必杀和他慢慢消磨吧。

4300R、クリア、シン、シノ、ムスト

战败后的希斯对于阿尔夫的话仍然不相信。此时，麻烦的金古斯坦再次带着伊利丝出现了。就在伊利丝要再次发动毁灭模式时，却出现了意外，希斯仿佛认识这个被称为伊利丝的少女，而伊利丝也对希斯的呼唤有所反映……面对着突然间不发挥作用的伊利丝，金古斯坦愤愤地说道：“果然记忆不能消除干净啊！”究竟伊利丝和希斯曾经有着怎样的关系？金古斯坦再次下令让希斯将反叛者和魔女全部抓起来，但是经历了之前的事实，希斯犹豫了，没有耐心的金古斯坦便亲自下令抓捕众人！面对军队的包围，就在大家束手无策的时候，突然一个剑士打扮的男子从包围着众人的人群中杀了出来，顺着剑士杀出的通路，众人逃了出去。事后，突然出现的法王说出了令人惊讶的事实，法王将会以自己的身体作为复活神的容器……

逃出去后的众人面对这位谜之剑士连声道谢，在美露的追问下，剑士仅把自己的名字告诉了众人：“凯伊，尤拉斯骑士团的人。”



第十六章 迷惘

一路逃到了ローストンの段泉的众人回想起之前发生的一切仍然十分沮丧，尤其是阿尔夫，自己那么信赖的希斯大人无论如何都不相信自己所说的话……露夏追问起阿尔夫有没有与神战斗的决心

时，阿尔夫坚定的给出答案：“没有的话，我干吗选择和魔女一起行动，而且我不是你的‘利姆’吗?”听到了他的回答，露夏就安慰他不要再把希斯的那些婆婆妈妈的事情的放在心上！但是，阿尔夫仍然无法轻易就把自己曾经最尊敬的师傅放下不去想……于是露夏生气地离开了。

就在这时，安德烈再次杀到！当他气势冲冲的举起代表“神之西翼”的尤拉斯骑士团的宝剑时，却被众人耻笑他无法将剑从剑鞘中拔出。丢家的安德烈顿时侮辱起众人的师傅希斯来，就算发生了之前一系列的事情，但是众人对希斯的尊敬之情还是不能容忍这个无耻的家伙在此如此辱骂希斯大人。

战斗要点

ローストンの段泉
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

由于我方占据了有利的地形，所以使用守株待免战术依然有效，先将小兵消灭干净后再下去解决安得烈。要注意这家伙的必杀很厉害，注意回复。

4800R、アンドレアーマー、ルウ×2、ヒユローマ

“剑不是用来制裁别人而是用来守护弱者的！”当里昂说出这句话时，安德烈吓了一跳。这让他想起了前任骑士团的团长——一个被称为狮子王的男人。但是之后他便侮辱起这个男人，并得意地说自己是靠杀了这个男人才爬上今天的地位的。说完，这个懦弱的家伙就逃走了。听完安德烈的那番话后，里昂的情绪异常激动，他告诉众人，那个被称为狮子王的前骑士团长正是他的父亲！无论如何都无法控制自己情绪的里昂举行去找安德烈替父报仇，无法阻止他的众人只得看着他离去。

从里昂的离去，阿尔夫终于体会到守护最重要的东西的心情，然而现在对于他来说，最重要的东西不只是希斯、提奥、大家，还有露夏……于是他马上出发去寻找之前生气离开的露夏。

战斗要点

パルナス街道
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

本战的S型地形很烦人，不如等敌人下来一举歼灭来得方便。可以先派几个远程攻击的角色在最右边的墙壁外阻击敌人，以消减对方HP，最后再等他过来集中消灭。风属性会是本战的主要攻击力。

5000R、ウィアス、ボロ×2、フラッシュソーダ

~第十七章 鼓动~

露夏一个人跑到了ゼハル的神像处，正当她感叹一个人即使寂寞也要战斗到底时，伊利丝突然出现。伊利丝追踪离开伙伴一个人跑开的露夏，欲将其单独歼灭！而此时，众人还在某处密林中寻找着露夏的身影，但却意外地遇上了克莱亚。她感觉到露夏的气息就在这附近，而同时她也感觉到了“雷之琉璃”的波动，预感事情不妙的众人迅速赶往气息的来源——ゼハル神像。

就在最危急的时候，阿尔夫的赶到让露夏激动不已，而阿尔夫也说出了自己的经过一番思考得出的答案：“我现在最想要保护的是有露夏你在的这个地方……我想要守护这个世界。就算拼上这条命我也要保护你！”真正做到了心心相印的阿尔夫和露夏完成了利姆与魔女的仪式，阿尔夫也终于觉醒了龙的力量，成为了真正的“利姆守护者”。此时，作为提奥与阿尔夫兄弟证明的石头发出了耀眼的光辉……

战斗要点

パルナス神像
胜利条件：敌方全灭
失败条件：露夏战败
我方配置：8人

虽说阿尔夫和露夏觉醒后的两人合体技蛮强的，但是一开始处于那样包围的情况下还是先退回去和同伴合流后再集中向上进攻。本战中风属性依然是弱势，但是早纪和薇薇两人绝佳的机动力又让人难以舍弃，各位还是自己斟酌吧。

战斗胜利奖励

5600R、利姆、ボース、ノギラ×2

取得胜利后，众人都为魔女和利姆的真诚所感动，克莱亚告诉他们之前发光阿尔夫和提奥的“兄弟之证”也正是“光之琉璃”，真是命运的安排啊。为了“琉璃之石”的安全，众人决定回到忘却之森的“神圣琉璃”去。回到魔女の里会出现岔路。

战斗要点

木々に埋もれた道
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

本战的敌人以雷属性和光属性为主，而且从两边分别包围我方，不过可以采取守株待免战法减低压力，然后再兵分两路慢慢压近消灭敌人。

战斗胜利奖励

5500R、フォム、クリエ、フラッシュソーダ、ノトス



~第十八章 天使光临~

就在众人返回忘却之森的路途上，谁也没有想到，此时早已有人先他们一步到达了这里。尤高带着一个长有翅膀的少女以及教团骑士团已经来到了忘却之森的魔女结界外，妄图用圆卓机关开发的新式武器打开魔女的结界。结果数发炮弹都未能打开的结界却被眼前这个被尤高称为“天使大人”的少女轻易地破坏了……预感到结界被破坏的克莱亚顿感到事情不



妙，此时，梵娜纱也预感到了结界遭到破坏赶了回来。然而来晚一步的他们眼睁睁的看着“神圣琉璃”被天使普利艾露轻易地破坏掉……随着“神圣琉璃”的破碎，塞西尔瞬间头痛欲裂，脑袋好像要被撕裂一般。紧接着，一个奇怪的声音传入了塞西尔的耳中：“塞西尔，听到了吗……我是神圣琉璃，你们所有魔女的母亲……快想起来吧，你真正的力量，真正的你……我只剩最后这一点力量了，快想起来吧……我的孩子……”瞬间，塞西尔的体内迸发出了前所未有的暗之魔力，随着魔力的溢出，塞西尔的姿态也发生了改变：“想起来了……我……我是侍奉黑暗的星影魔女，命运的引导者！”面对变成魔女的塞西尔，尤高的态度发生了180度大转变。不过，塞西尔也打算以牙还牙来报答尤高长期以来的“照顾”！

战败后的天使使用传送灰溜溜的逃走了。不过，梵娜纱并不打算就这么轻易地放过他们，随即追了上去。比起天使那边，众人更关心塞西尔是魔女这件事。塞西尔告诉大家，她是为了寻找能与神抗衡的力量，才把自己的记忆以及魔女的力量封印起来。这时“神圣琉璃”的碎片中突然闪现出一阵光芒，是“暗之琉璃”！这是塞西尔离开魔女の里时委托给“神圣琉璃”代为管理的。由于“神圣琉璃”的损毁，对神的封印就大幅减弱了，为了阻止神的复活，众人决定迅速赶往魂の祭坛。

战斗要点

一开始不要向天使所在附近靠近，不然就等着吃天使的必杀吧。建议从右边慢慢杀上去，可以用转为攻击系的塞西尔为主攻。到这里相信大家的实力都不弱了，注意好回复相关措施的话，本战其实不算很难。

忘却の森
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

6200R、ウェスペ×2、テロス、サファイヤブレス

～第十九章 魂之祭坛～

到达魂の祭坛后，塞西尔为大家解释道，如果在这里举行了“奉魂仪式”的话，那么神就会复活。本来“神圣琉璃”的存在就是为了封印住这座祭坛，但事到如今，他们只能靠自己的力量来阻止神的复活了。塞西尔说一会儿自己将会利用“暗之琉璃”的力量来尝试封印祭坛，希望大家能帮助她。可是，伊利丝的突然到来让众人有些吃惊，本来以为已经被消灭了炼圣魔女却再次以不死之身出现在众人面前。不过她的话语却让众人迷惑了：“绝对不能原谅，你们居然杀了希斯大人！”说着，她还拿出了录音作证，不过录音中传出的金古斯坦和尤高的对话却是针对伊利丝的修理费问题……搞笑之后的另一卷录音却传出了金古斯坦告诉伊利丝，希斯被魔女们杀掉了的事情。无论众人作何解释，伊利丝都不相信，没办法，只有用武力来解决这一切了。

战胜后，薇薇感觉到有大批的人靠近。放眼望去，教团的大军黑压压的一片压近了过来。再仔细一看，领军的竟然是希斯，就连一旁的伊利丝也感到惊诧。率领着500多人希斯打算狠下心一口气歼灭魔女和所有反叛者。然而面对昔日的恩师，阿尔夫坚定不移的告诉希斯，即使与他为敌自己也坚决要打倒神！这时，两个意料之中的人物也出现了，金古斯坦和天使普利艾露。原来他们让希斯带领那么多人到这里围剿反叛者与魔女的真正目的是要将他们作为“奉魂仪式”的祭品！此时天空中划下了一道道的光芒，瞬间，500人消失了，只听见祭坛的上空回响着士兵们的惨叫。由于塞西尔的魔法保护，阿尔夫一行人才没有受到仪式的吞噬，而希斯也在伊利丝的保护下幸免于难，不过伊利丝也为此耗尽了自己所有的力量，消失在了希斯的面前，只剩下了“雷之琉璃”……之后希斯慢慢地说出，原来伊利丝也是他收养的一个小孩，喜欢花朵的她总把希斯当作哥哥一样敬仰，但是教团竟然将她……而这时大家也才知道，凯伊原来是希斯暗中派来保护他们的人，而且希斯一直没有抛弃他们，希斯自己也在暗中调查着事情的真相。再次集合到一起的众人现在必须要赶去阻止神复活前的最后一步——圣蚀之日。

战斗要点

本战一定要先解决两侧的弓箭手，之后再进攻。攻击系的塞西尔绝对会成为本战的主力，配合阿尔夫两人一回合能打掉伊利丝不少HP，但是要注意两人的HP，中了伊利丝的必杀可不是好玩的。其他人就集中解决两边的司祭。

魂の祭坛
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

6800R、ファーヴ、ブラート、ロウム×2

～第二十章 狮子之证～

为了回到圣都，无法走水路的众人只得选择了这条沿海之路。就在路途中他们突然发现了有人在远处战斗！靠近后发现竟然是里昂和安德烈正在决斗，里昂要为父报仇，同时夺回那本属于他父亲的宝剑レグルスハート，这把剑只有它认可的主人才能将其拔出。看到这里，众人上前上前一起帮忙讨伐这个卑鄙的



战斗要点

セントウィット海岸
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

有了希斯的加入，我方的战力大为提高，而且归来的里昂实力也大幅上升。不过不要让里昂一人单冲，容易遭到光头武僧的围攻。还有要小心安德烈的必杀，实力不够强劲的话基本上来说是一击必杀。里昂和塞西尔可以作为本战的主力攻击。

战斗胜利奖励

7200R、レグルスハート、ボース、アネモス、ヴェルノ

无耻小人！

战胜后，里昂感慨道终于为父亲报仇雪恨了。而此时里昂才注意到了塞西尔的变化，虽然感到惊讶，不过对于内在没有改变的塞西尔，里昂马上就接受了。夺回了父亲的宝剑，里昂甚感欣慰，然而宝剑レグルスハート也承认了里昂的实力，在他的手中轻易被拔出，散发着光芒的美丽刀身让在场的所有人都为之惊叹。

~第二十一章 圣镇~

终于来到了光辉教团的本部——圣都セントウィット，来到门口这里已经打起来，原来是梵娜纱已经早就赶到这了。不过，梵娜纱采取的手段依然让人有些难以接受……达成共识后，众人一起冲了进去。

战斗要点

圣都セントウィット
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

本战的敌人比起之前的敌人强劲了不少，稍有不慎就会在敌人的数个大范围攻击后出现惨重损失，所以拥有复活魔法的塞西尔是首先要力保的角色之一。不过充分利用角色的必杀和合体技，这战也就轻松多了。

战斗胜利奖励

7400R、ラクト、セレーノ、リオス×2

突破了卫兵的重围，众人终于冲入了大圣堂中。天使、金古斯坦和法王都在这里。法王命令金古斯坦在此抵挡众人，自己要去完成成为神之容器的仪式。于是金古斯坦搬出了自己的另一研究——炼圣兵器。

战斗要点

圣都セントウィット
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

敌方的兵器都是雷属性的，这是我方应以光、暗两个属性为主要攻击力。由于敌方的攻击多是范围攻击，所以我方角色不要相互站得太靠近。还是注意一有机会就用必杀技吧。

战斗胜利奖励

7800R、クリエ、エスト、ウィース、フェア

战败后的金古斯坦匆匆忙忙回收了“水之琉璃”后逃走了，一路追着他来到了祭坛前，众人惊讶的发现，祭坛上已经结出了一个巨大的茧，那是神之茧……茧一旦孵化，神就会复活。众人必须赶着茧孵化之前将其破坏掉！不过守护在茧旁的天使是不会这么轻易就让大家靠近神之茧。

战斗要点

圣都セントウィット
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

对付天使的光属性，最有用的还是塞西尔的暗魔法，本战可以考虑占据两旁的高处地形然后使用远程攻击集中轰炸。还有，要注意不要让我方角色相互间站得太靠近，以免遭到敌人的范围攻击。

战斗胜利奖励

8000R、ロウム、ルーマ、チーノ、ファーヴ

虽然战斗取得了胜利，但是神之茧已经开始孵化，天使丢下金古斯坦，自己使用传送先行离开了。被扔下的金古斯坦发誓要用圆卓机关的终极研究成果来报复这一切！说完这家伙也用传送逃走了。这时，克莱亚在东南方向——カースクリッド大陆感觉到了神的气息，那里也正是传说中魔女与神发生战斗的古老战场……

想到马上就要迎来最终决战，提奥的心中充满了不安，但是在哥哥的安慰下，他和众人一样重拾起了信心。

战斗要点

ビート海峡
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

本战一开始不要全部向前冲，很容易最后和敌方混在狭小的两船之间，那里盲点很多，很容易造成战术安排上的失误，除此之外，就没什么难点了。

战斗胜利奖励

6200R、ロウム、フォリス×2、エイデ

~第二十二章 圆卓机关~

金古斯坦预图利用圆卓机关的终极研究来统治这个世界，但是突然出现的天使却将这里的一切破坏掉，然后大笑着离开了。随后赶到这里的众人虽然没有感觉到神之茧的存在，但是却感觉到了“水之琉璃”的波动。

来到研究所的深处，终于见到了金古斯坦和尤高，金古斯坦口中念念有词，本来自己可以成为这个世界统治者，然而一切的研究却被那个该死的天使毁掉了。本来好不容易研制成功的能抑制神之力的装置却……感觉到“水之琉璃”就在金古斯塔身上的克莱亚要求他交还，不过金古斯坦仍然打算用“水之琉璃”继续制造炼圣军团，来完成他邪恶的统治梦想。随后他将“水之琉璃”强行融合进了尤高的身体当中，但却引起了“水之琉璃”的暴走……

战斗要点

又是一场高低地形的战斗，采取守株待兔法将敌人吸引下来后使用魔女们的范围技慢慢磨死他们吧。

圆卓机关本部
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

8200R、メギラ、ラクト、アネモス×2

战败后的金古斯坦仍然不甘心，再一次带着"水之琉璃"从众人面前溜走了。已经没有时间和他耗的众人决定先去寻找神之茧。

战斗要点

本战的地形看似复杂，但其实水面都被冻住了，所以很好走。以梵娜纱的火属性攻击为主，优先解决掉两边会回血的角色后，本战就很轻松了。

カースグリッド雪原
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

6400R、フラウ、ラクト、テロス、メラン

～第二十三章 神之茧～

终于来到了有神之茧气息的古战场カースグリッド，而此时金古斯坦也逃到了这里，他乞求神对魔女们进行制裁，但是却被天使告知人类不过是神的养分，神是不会去听取自己食物的祷告的！天使将金古斯坦随身携带的"水之琉璃"仿照其之前对待尤高时的样子，将"水之琉璃"融入了金古斯坦的身体中，将其变成了神的操作人偶……

战斗要点

本战没什么难点，按照顺序杀上去就行，但是一定要注意回复，敌人的攻击通常都是大范围的。同时一定要小心金古斯坦的必杀，由于也是大范围攻击，所以还是让同伴站散一些吧。

古战场カースグリッド
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

8500R、ウェルノ×2、ブロクス×2

战败后的金古斯坦由于无法承受"水之琉璃"的力量，肉体整个消亡了。不过看到这家伙的结局，没有任何人为他难过。相反由于之前和他纠缠的时间过长，神之茧已经完全孵化……虽然神成功地孵化了出来，但是星球还是利用自己的力量抑制住了神的成长，为了消除这个抑制，神在天使带领下前去吞噬这颗星球的心脏。



～第二十四章 星之洞穴～

众人追到了星球深处的入口——星之洞穴，由于星球力量的流失，这里已经变成了一片沙漠。在进入最终决战之前，塞西尔告诉众人如果想打败神他们就必须使用最强的绝招"一闪之矛"，这个魔法会将魔女们全部的力量集中起来，然后再由晓光魔女露夏将其发射出去，但是使用这个魔法是要以晓光魔女的生命为代价的……但是如果有与魔女对应的利姆存在的话就没有关系了，作为"不灭的盾"存在的利姆拥有绝对的防御力，只要阿尔夫能守护好露夏，就能保证露夏不会被魔法的力量所吞噬。但是这一招也仅只是作为最后的手段存在，尽可能不要使用最好。

战斗要点

天使的必杀非常的无耻，不但攻击力高，攻击范围广而且"魅惑"的几率相当大，实力不强的角色基本就被直接送走。对付天使应以塞西尔为主力，里昂负责主要的物理伤害输出。要是没有足够的把握还是先出去把等级练高一些再来挑战吧。

星のウロ
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

战斗胜利奖励

9000R、黄色いリボン、パル、ルーマ、ウィース

来到星球深处，终于追上了天使，如果不先解决掉这个妨碍人的自以为是的家伙，是没法消灭神的。

战败后的天使普利艾露并没像之前自己所说的那样受到神的眷顾。相反，她也作为饵料被神毫不留情的吞噬掉了。看到连自己的天使都要吞噬的神让众人更加坚定了消灭其的决心！



～第二十五章 光～

终于走到了星球的心脏所在之地——圣地カナル，面对最后的决战，阿尔夫和露夏抛开一切谈起了战后的理想世界，没有了神和教团存在的将来世界，人类、龙以及魔女一定能更加和睦的相处，为了这个目标，现在就必须将一切灾祸的根源——神消灭掉！临行之前，露夏要求阿尔夫保证，无论



发生什么都一定要保护这颗星球！

进入到中心，终于见到这个宿命的敌人。一千年前，魔女、龙、人类也正是在这里将这个万恶之源的家伙封印了起来，但是未能将其魂魄完全销毁从而导致了今日的惨剧，这次一定要将过去的错误弥补！

战斗要点

圣地カナル
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

这战的杂兵绿色一边以物理攻击为主，而红色一边以魔法攻击为主，注意使用相克角色去打就比较轻松一些。至于BOSS，老规矩，还是塞西尔魔法伺候，由于他会释放物理攻击无效魔法，那么尽量派魔女们上场吧。

战斗胜利奖励

无

就如同所有的最终BOSS一样，神也进行了第二形态的变身——最终之翼。

战斗要点

圣地カナル
胜利条件：消灭最终之翼
失败条件：我方全灭
我方配置：8人

不愧是最为最终BOSS的存在，一上来就是一个全面重创我方角色的必杀，而且之后的魔法免疫也相当麻烦。物理攻击方面首推里昂，其次塞西尔也应是重点保护对象，BOSS范围技之后就得靠她的大范围回复以及复活魔法了。由于BOSS会来回瞬间移动，所以要注意灵活、机动一些。总而言之，这是最后一战了，硬拼吧。

战斗胜利奖励

无

众人用尽全力还是无法将神完全打倒。为了吞噬一切，神的力量越来越大，如果再不想办法将其打倒，那么等待众人的将是毁灭。没有办法，只有使用最后的手段“一闪之矛”了……当所有“琉璃之石”的力量集合在露夏手中时，阿尔夫如同众人所期待的一般来到露夏的面前，准备守护露夏的身体不被这最后的奥义所摧毁。可就在这时，露夏却断然拒绝了阿尔夫的守护……她要求阿尔夫使用龙之力去守护星球的心脏，因为如果在这里使用“一闪之矛”，其强大的力量一定会将星球的心脏一起摧毁，这样的话，他们所努力守护的一切就将荡然无存。但是阿尔夫如果保护星球的心脏，那么露夏就注定要为这最后的奥义牺牲自己……他想要守护露夏，守护这个对于他来说最重要的人，但是露夏的话让他难以抉择：“难道你要为了守护我而放弃整个星球吗？你答应过我的，你答应过会守护这颗星球的，求求你……”没有时间了，露夏不等阿尔夫做出抉择就念出了最后的咒语，霎时间所有的一切融化在一阵耀眼的白光中……露夏的身影也消失在其中，再一次只剩下阿尔夫撕心裂肺的呼唤：“露夏！！！可恶！什么龙的力量！什么守护星球的力量！我连守护自己喜欢的女孩的力量都没有！这到底有什么意义！！！”绝望之中，提奥的声音突然传入了阿尔夫的脑中：“哥哥，不要放弃，相信你的力量！”就在这时，奇迹再一次发生了，借助了星球力量的“光之琉璃”缓缓落在了阿尔夫的手中，利用这个力量，阿尔夫决心要守护一切，不论是这颗星球还是露夏的生命，他都要全部守护！

一阵温暖的白光将阿尔夫、露夏还有整颗星球都完全包围了起来……





一年后

教团以及整个世界的重建都在希斯的安排下紧锣密鼓地进行着，忙碌中的希斯仍要与凯伊一起探讨新教义的设定，不过有一点可以肯定的是，新教义当中，人类、魔女以及龙都将是相互友好共处的。

里昂也如愿所偿地踏上了父亲曾经走过的路，现在的他已经是骑士团的助理骑士长，我们有理由相信有一天他也会成为堂堂正正的“狮子王”，不过此时等待他还有那么一个小小的麻烦，就在他终于找到机会向塞西尔表明自己的心意时，魔女控的尼可拉再次出现搅坏了他的好事……

阿尔夫和提奥在新成立的安全护卫队中担任要职，比起繁琐的文字工作来，他们还是更喜欢这样能实实在在守护自己心爱东西的感觉。

终于到了大家约定再次到魔女の里聚会的日子，阿尔夫和提奥还顺路去看望了贤者帕扬和他的弟子们。赶到聚会时，他们已经迟到了。不过从贤者处带去的美味蛋糕让他俩逃过了被众人谴责的下场。就在大家问起那个姗姗来迟的人时，熟悉的身影出现在了村口，还是那张一如既往的可爱面容，不过，不再被帽子束缚的美丽银发在阳光下闪闪发亮，还有那张之前总是与阿尔夫拌嘴而嘟囔着的小嘴，现在却带着羞涩的笑容……



全属性咒言表



注意事项：

(一)本作一共有9种属性咒言，每种有6个等级，共54种咒言，全部要素鉴定共需要108000R。

(二)本作从14章开始就可以前往魔女の里的贤者の工房进行咒言武器炼成。

全属性咒言的收集从十四章开始到二十五章前的所有Battle遭遇战胜利后获得。基本是每一个遭遇战可以收集全一种属性的咒言。

遭遇战胜利后得到的咒言道具是随机的，可以留最后一个敌人，用S/L大法不断的刷你所需要的咒言。

(三)除了在遭遇战中获得咒言外，还有利用Wi-Fi对战、好感度送的礼物,另外就是初期的选项。

でんせつ	エリュト—4个　メサ—2个　エスタ—1个
はかない	エイデ—4个　ファル—2个　ヴェルノ—1个
きぼう	クローロ—4个　ルウ—2个　ランタ—1个
ひみつ	ヒュローマ—4个　ウィアス—2个　ボーロ—1个
あこがれ	フラウ—4个　ナータ—2个　アルケ—1个
しあわせ	メラン—4个　ノクス—2个　テロス—1个

选择完之后到了14章和魔女の里的贤者对话，就可以得到相应的咒言了。

(五)咒言的鉴定根据所给价格的多少分为三种。

梅	500	意味
竹	1000	意味、属性
松	2000	意味、属性、效果

ノースリング川

属性	名称	意思	等级	效果
火属性	エリュト	赤	LV1	アタック+5
	メサ	灭	LV2	アタック+10
	エスタ	热血	LV3	アタック+15
	ブロクス	炎	LV4	アタック+20
	ロガ	战士	LV5	アタック+25
	ウイース	地狱	LV6	アタック+30

パルナス街道

属性	名称	意思	等级	效果
风属性	ヒュローマ	蓝	LV1	スピード+5
	ウイアス	歌	LV2	スピード+10
	ボーロ	突破	LV3	スピード+15
	アネモマ	风	LV4	スピード+20
	チーノ	飞鸟	LV5	スピード+25
	フェア	苍天	LV6	スピード+30

木々に埋もれた道

属性	名称	意思	等级	效果
无属性	シン	纯洁	LV 1	HP+10
	ムスト	恋	LV 2	HP+20
	フォム	排斥	LV 3	HP+30
	クリエ	雪	LV 4	HP+40
	ノトス	百年	LV 5	HP+50
	バル	永远	LV 6	HP+60

サンクト山脉

属性	名称	意思	等级	效果
木属性	クローロ	绿	LV1	テクニック+5
	ルウ	怒	LV2	テクニック+10
	ランタ	铁壁	LV3	テクニック+15
	オーレ	木	LV4	テクニック+20
	ファーヴ	野兽	LV5	テクニック+25
	テイエ	大地	LV6	テクニック+30

ビート海峡

属性	名称	意思	等级	效果
水属性	エイデ	青	LV1	ガード+5
	ファル	流	LV2	ガード+10
	ヴェルノ	浪漫	LV3	ガード+15
	フォリス	水	LV4	ガード+20
	ロウム	导师	LV5	ガード+25
	ルーマ	大海	LV6	ガード+30

カースグリッド雪原

属性	名称	意思	等级	效果
光属性	フラウ	黄	LV1	レジスト+5
	ナータ	魂	LV2	レジスト+10
	アルケ	希望	LV3	レジスト+15
	ボース	光	LV4	レジスト+20
	ラクト	女神	LV5	レジスト+25
	リォス	太阳	LV6	レジスト+30

カースグリッド雪原

属性	名称	意思	等级	效果
暗属性	メラン	黑	LV1	マジック+5
	ノクス	杀	LV2	マジック+10
	テロス	静寂	LV3	マジック+15
	ウエスペ	暗	LV4	マジック+20
	シユコン	诗人	LV5	マジック+25
	セレーノ	满月	LV6	マジック+30

失われた沙漠

属性	名称	意思	等级	效果
雷属性	イニーク	紫	LV1	MP+10
	ビオ	哀	LV2	MP+20
	シムル	孤独	LV3	MP+30
	ニトル	雷	LV4	MP+40
	ブラート	贤者	LV5	MP+50
	メギラ	天国	LV6	MP+60

失われた沙漠

属性	名称	意思	等级	效果
龙属性	シノ	白	LV1	FP+10
	デイア	爱	LV2	FP+20
	ノギラ	根性	LV3	FP+30
	リム	龙	LV4	FP+40
	ソルペ	防人	LV5	FP+50
	エスト	世界	LV6	FP+60



咒言属性合成表

注意事项：



㈠两位魔女所合成的东西不同，同时只有特定的咒言+特定的装备才能合起新的装备，否则要么只根据咒言增加装备能力或属性，要么就合成失败！

㈡在选择咒言时，魔女有时会随机出现所谓的合成提示，根据提示就能相对知道特定合成方法是什么了。

㈢关于合成“各属性伤害无效”的装备，合成作成的“原属性伤害减轻四分之一”的装备是无法作为再次合成用的，只有在战斗胜利后或Wi-Fi战后作为随机奖励获得的才行！

アリス

武器部分

所需咒言	所需素材	素材出处	价格	新品名称	合成效果
哀+贝	メタルエッジ	西大陆の港町、岩石の村	700R	ウィンディソード	アタック+80、スピード+25、风属性
百年+木	ブロードソード	神の庭、川上の町	200R	古木の剑	アタック+130、マジック+25、木属性、附带睡眠效果
飞鸟+杀	ミノッヒのゆみ	湖畔の街	1260R	ウィンドブレイク	アタック+125、テクニック+25、木属性
苍天+魂	ルーンのゆみ	圣都	2000R	シュトウルムボウ	アタック+135、スピード+25、风属性
热血+浪漫	デュランダル	湖畔の街、教典の街	1480R	バーニングブレス	アタック+15、附带即死效果
反叛+诗人	イーグルアイ	パルナスの神像	1700R	ニュームーン	アタック+145、暗属性
静寂+孤独	トライセプター	东大陆の港町、西大陆の港町、岩石の村	500R	トワイライト	アタック+65、マジック+95、暗属性
地狱+女神	ファントムホーン	圆卓机关本部	2800R	ヘルヴァルキリー	アタック+130、マジック+180
突破+苍天	千鹤	湖畔の街、教典の街	1600R	云払い	アタック+130、风属性
风+流	雪影	人物加入自带	/	雪月花	アタック+140、スピード+25、テクニック+25、マジック+25
满月+杀	十六夜	圆卓机关本部	4000R	村雨丸	アタック+160、水属性
女神+贝	アッシュロッド	パルナスの神像	1600R	ケーリュケイオン	アタック+130、マジック+110
暗+导师	ワイズブック	圣都	3000R	ネクロノミコン	アタック+160、マジック+120、暗属性
百年+孤独	ルーンブック	圆卓机关本部	3700R	グリモワール	アタック+60、マジック+235、光属性
天国+光	黄金のランプ	圣都	2600R	アイオロス	アタック+120、マジック+115、风属性
大地+野兽	ブレイクリスト	圣都	3000R	タイガーリスト	アタック+150、マジック+65、木属性
雪+水	ヤドリギのはっぱ	パルナスの神像	1700R	スノードロップ	アタック+100、マジック+200、水属性
哀+战士	ハルバード	圣都	2700R	ブリューナク	アタック+170、マジック+80、雷属性

防具部分

所需咒言	所需素材	素材出处	价格	新品名称	合成效果
天国+地狱	キチンアーマー	圣都	2300R	シンフォスター	ガード+120、MP+250
雪+风	ルミナスメイル	工房の村	1120R	ウィンドミュール	ガード+130、风属性
根性+贤者	ルミナスメイル	工房の村	1120R	アークメイル	ガード+130、雷属性
孤独+静寂	ルミナスメイル	工房の村	1120R	ダークレックス	ガード+130、暗属性
百年+铁壁	ヘビープレート	湖畔の街、教典の街	1640R	パルパディア	ガード+150
恋+女神	ぱじゃま	湖畔の街	1600R	ミスティアシルク	ガード+100、风属性
铁壁+防人	きぎょうふく	东方贤者支部、东大陆の港町	300R	防弹服	ガード+100、雷属性
暗+太阳	金丝の衣	圣都	2200R	アンダーシャイン	ガード+100、暗属性
海原+希望	あおしょうぞく	工房の村	1000R	海人衣	ガード+110、水属性
蓝+苍天	くろしょうぞく	岩石の村	800R	青丹衣	ガード+110、风属性
水+青	マギサコート	圣都	2200R	清廉の羽衣	ガード+90、水属性
风+蓝	マギサコート	圣都	2200R	浮云の羽衣	ガード+90、风属性
雷+紫	マギサコート	圣都	2200R	紫电の羽衣	ガード+90、雷属性
暗+黑	マギサコート	圣都	2200R	星影の羽衣	ガード+90、暗属性
水+导师	ルーンリング	圆卓机关本部	4000R	アクアリング	水属性魔法伤害减轻四分之一
海原+浪漫	アクアリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	アクアソウル	水属性魔法伤害无效
风+飞鸟	ルーンリング	圆卓机关本部	4000R	ウィンドリング	风属性魔法伤害减轻四分之一
苍天+突破	ウィンドリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	ウィンドソウル	风属性魔法伤害无效
天国+孤独	サンダーリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	サンダーソウル	雷属性魔法伤害无效
暗+诗人	ルーンリング	圆卓机关本部	4000R	ダークリング	暗属性魔法伤害减轻四分之一
静寂+满月	ダークリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	ダークソウル	暗属性魔法伤害无效
黑+贤者	ほしのネックレス	圆卓机关本部	4000R	エフェメラート	マジック+100、レジスト-100
暗+贤者	メンタルキャスト	Wi-Fi战后随机获得、人物好感度奖励	/	デファンダム	MP消费减轻
永远+满月	ほしのネックレス	圆卓机关本部	4000R	月光のネックレス	中各种异常的命中率为0
百年+战士	ルーンブレス	圆卓机关本部	4000R	ドライブブースト	FP+50

所需咒言	所需素材	素材出处	价格	新品名称	合成效果
恋+爱	ルーンブレス	圆桌机关本部	4000R	ダンベル	HP+125
水+魂	ルミナスメイル	工房の村	1120R	アクアソウル	ガード+130、水属性
紫+导师	サンダル	Wi-Fi战奖励、人物好感度MAX奖励	/	オーバーチャージ	アタック+100、ガード-100
风+突破	サンダル	Wi-Fi战奖励、人物好感度MAX奖励	/	ツインソニック	スピード+100、テクニック-100
孤独+野兽	サンダル	Wi-Fi战奖励、人物好感度MAX奖励	/	スレイプニール	ムーブ+1

テレス

武器部分

所需咒言	所需素材	素材出处	价格	新品名称	合成效果
铁壁+突破	グラディウス	岩石の村、工房の村	1000R	ディフェンダー	アタック+110、ガード+25
灭+龙	ラピスクルセイド	圆桌机关本部	3400R	ヨルムンガンドル	アタック+170HP/MP/ガード/テクニックレジスト/+20
防人+龙	レディホーク	圆桌机关本部	2800R	ドラグーンアイ	アタック+150、龙属性
恋+战士	ストライダー	岩石の村、工房の村、湖畔の街、教典の街	1050R	ハートブレイカー	アタック+120、MP+100
浪漫+永远	ファルコンアイ	圣都	1880R	チェインシード	アタック+120、テクニック+25、木属性
天国+贤者	フレイムホーン	圣都	2800R	ワイズヘブン	アタック+100、マジック+210
雪+黑	水鸟	西大陆の港町、岩石の村	900R	止水	アタック+120、水属性
热血+野兽	クロスソード	パルナスの神像	1960R	バーンバーンバン	アタック+120、水属性
海原+世界	ファルシオン	パルナスの神像	2200R	ヴァジュラ	アタック+145、雷属性
希望+太阳	ルーンロッド	圣都	1900R	太阳のほうき	アタック+140、マジック+150、MP+50、光属性
世界+灭	デモンサイズ	圣都	3200R	プロミネンスギア	アタック+160、炎属性
炎+飞鸟	グリムリーパー	圆桌机关本部	4200R	フェニックス	アタック+120、マジック+100、MP+100、炎属性
地狱+炎	シルバーランプ	教典の街、パルナスの神像	2200R	イフリータ	アタック+75、マジック+200、炎属性
绿+永远	ルーングローブ	圆桌机关本部	3500R	エヴァーグリーン	アタック+100、マジック+190、木属性
爱+魂	サンフラワー	圣都	2300R	ヘリオトロープ	アタック+140、マジック+140、光属性
怒+根性	セイントスピア	圣都	3000R	ヴァールハイト	アタック+150、マジック+100

防具部分

所需咒言	所需素材	素材出处	价格	新品名称	合成效果
热血+根性	アンドレアーマー	战斗胜利后随机得到	/	クリアメイル	ガード+100、HP+150
炎+防人	ルミナスメイル	工房の村	1120R	イグニスアーマー	ガード+130、炎属性
木+灭	ルミナスメイル	工房の村	1120R	ウッドブレイク	ガード+130、木属性
太阳+防人	ルミナスメイル	工房の村	1120R	コロナガード	ガード+130、光属性
流+反射	レザーアーマー	神の庭、川上の町	240R	リフレクター	ガード+130、レジスト+50
白+龙	ルーンメイル	圆桌机关本部	3100R	リムアームド	ガード+140、レジスト/スピード/テクニック+20
白+无垢	わふく	岩石の村	1200R	浴衣	ガード+100、炎属性
绿+大地	さむえ	西大陆の港町	800R	新绿の衣	ガード+100、木属性
黄+满月	金丝の衣	圣都	2200R	オーバームーン	ガード+100、光属性
永远+爱	ルーンの服	圆桌机关本部	2800R	リムウェルド	ガード+120、龙属性
无垢+世界	マギサローブ	圣都	1880R	イノセントローブ	ガード+90
赤+野兽	けいこぎ	西大陆の港町、岩石の村	600R	赤狩衣	ガード+110、炎属性
诗人+贝	しろしょうぞく	湖畔の街、教典の街	1200R	红叶衣	ガード+110、木属性
炎+赤	マギサコート	圣都	2200R	红莲の羽衣	ガード+90、炎属性
木+绿	マギサコート	圣都	2200R	翡绿の羽衣	ガード+90、木属性
光+黄	マギサコート	圣都	2200R	晓光の羽衣	ガード+90、光属性
炎+战士	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	フレイムリング	炎属性魔法伤害减少四分之一
热血+地狱	フレイムリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	フレイムソウル	炎属性魔法伤害无效
野兽+木	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	ウッドリング	木属性魔法伤害减少四分之一
大地+铁壁	ウッドリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	ウッドソウル	木属性魔法伤害无效
雷+贤者	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	サンダーリング	雷属性魔法伤害减少四分之一
光+女神	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	シャインリング	光属性魔法伤害减少四分之一
希望+魂	シャインリング	战斗胜利后随机得到、Wi-Fi战后随机获得	/	シャインソウル	光属性魔法伤害无效
流+水	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	ライフプロテクト	HP+50、ガード+20
百年+杀	ルーンリング	圆桌机关本部	4000R	トリッククラフト	ムーブ/ジャンプ以外的全能力+50
防人+根性	ほしのネックレス	圆桌机关本部	4000R	スタビライズ	レジスト+100、マジック-100
太阳+永远	ほしのネックレス	圆桌机关本部	4000R	阳光のネックレス	全状态能力下降技能完全防护
世界+反发	ルーンブレス	圆桌机关本部	4000R	クロスカウンター	HP+75、MP+75
龙+根性	ルーンブレス	圆桌机关本部	4000R	アクセルドライブ	FP槽增加1格
大地+怒	サンダル	Wi-Fi战奖励、人物好感度MAX奖励	/	クロスガード	ガード+100、アタック-100
青+导师	サンダル	Wi-Fi战奖励、人物好感度MAX奖励	/	エクステンション	テクニック+100、スピート-100
雷+怒	スティレット	湖畔の街	1800R	カラドボルグ	アタック+115、レジスト+25、MP+50、雷属性
光+杀	パルロッド	湖畔の街、教典の街	1300R	ソーラーウィンド	アタック+95、マジック+130、スピード+50、光属性



“《瑞奇与叮当》系列”作为SCE的三大王牌动作游戏之一，凭借华丽的游戏画面、激烈火爆的战斗以及科幻前卫的世界观等特点而深受广大玩家们的喜爱。系列前作中的白金螺丝收集、盔甲收集和武器升级等经典要素都在保留的前提下再次得以强化。废话不多说了，现在就来领略瑞奇和叮当这对宇宙活宝的滑稽演出吧。

PSP 瑞奇与叮当5
Ratchet & Clank: Size Matters
◆SCEA◆ACT◆2007年2月13日◆美版
◆1－4人◆39.99美元◆无对应周边

游戏操作

十字键／滑杆	控制角色自由移动
□	使用扳手进行攻击
○	使用射击系武器攻击
△	快速切换射击系武器
×	跳跃，连续按两次为二段跳
L/R	旋转视点
L+R	拉正视点
L+R+×	召唤叮当直升机做出大跳跃动作
L+R+□	飞出手中的扳手
START	进入菜单
SELECT	切换为第一人称视点

系统简介

菜单项目

名称	作用
地图（MAP/MISSION）	查看地图和任务简介
武器检索（WEAPONS）	查看所拥有武器的性能介绍
工具检索（GADGETS）	查看所拥有的随身工具
盔甲检索（ARMOR）	更换盔甲
游戏教程（HELP）	查看游戏操作
杂项（OPTIONS）	记录和读取游戏进度
特殊项目（SPECIAL）	开启各种隐藏要素



叮当（普通状态下）

普通状态下的叮当可不能和身手矫健的瑞奇相比，不但个子小、手脚短、跑步速度慢，甚至槽也是奇短。但是作为一个机器人而言，叮当可有特殊作用的，它可以进入瑞奇进不去的区域，且它还具备指挥和操纵其他机器人的能力，玩家要操纵叮当指挥其他小机器人来通过重重机关，按下△后会出现四个指令，用十字键选择指令，这四个指令分别代表攻击、等待、跟随和进入机关。



金钱

打倒敌人或者破坏场景内任何可破坏的物体，就会出现一些螺丝螺母，这些东西代表着金钱。玩家只需要控制瑞奇或者叮当靠近便能自动吸过来。获得螺丝螺母便可以在武器商店或武器零件安装店购买武器弹药和升级武器了。

武器



瑞奇除了有一把近身战用的扳手以外，还可以使用各种射击系武器。这些射击系武器都具有升级的功能，只要使用此武器消灭一定数量的敌人，累积满经验后即可升级，升级后威力大大提高。

武器商店和武器零件安装店

武器弹药的补给需要在商店中进行，商店是橙色的大铁箱子，靠近后按△便可以进入购买东西。里面所贩卖的都是武器或子弹等物品。购买物品需要花费一定数量的钱。武器零件安装店是类似电脑的圆柱体，改装武器同样需要花费钱。



地图

游戏菜单后，能看见一张地图，黄色涂料的区域是代表自己已经去过的地方。地图上会详细显示出各种装置的位置，比如五角星代表飞船所在地，正方形代表武器商店和武器零件安装点。



技巧点

进入菜单中特殊项目（SPECIAL），再进入SKILL POINTS就能看见25个需要在游戏中完成的技巧，完成相应的技巧就可以开启作弊系统，玩家可以进入CHEATS来按照自己喜好来开启或关闭各种恶搞作弊项目。

解谜

在进行冒险时能不时地看到一个大螺母，其实这个螺母就是打开机关的开关。只需要靠近并使用瑞奇手中的扳手，然后进行旋转便可以把机关打开。另外一种机关门则需要瑞奇在门边的仪器上使用缩小枪，然后进行一个迷你游戏，从索道上安全滑到终点即可打开机关门。



空间移动装置

进行冒险时，每通过一段区域后能找到空间转移装置，只要站上去按下△便可以传送到指定地点，利用这个装置，玩家可以快速往返各个地点，大大减少了路程。



白金螺丝

传统的收集项目，在每一关中的某些地方隐藏着白金螺丝，收集这些白金螺丝的目的就在于购买瑞奇的隐藏造型，进入菜单中的SPECIAL，再进入SKINS选项后即可购买。另外在飞船中还可以查看每一关的白金螺丝数量以及获得情况，非常简单明了。



游戏流程

在故事模式中除了操纵瑞奇进行游戏外，有时候还会穿插一些小游戏。比如滑板竞速、索道滑行以及宇宙中的射击游戏。这些游戏说难不难，说简单也不简单，只要掌握了窍门即可顺利通过。流程中某些谜题设置还颇有想象力，想要顺利解开，还是需要动动脑筋的。

第一章 Pokitaru

我们的大英雄瑞奇和叮当自从上次完成了拯救世界的任务后，来到了某美丽沙滩上放松身心。漫不经心的瑞奇一脚把叮当辛苦制作的沙雕给踩了个稀巴烂。两人正要吵架，一个头扎小辫子的女孩突然出现在两人身边，举起相机拼命按动快门。“你在干什么？”瑞奇对这位不礼貌的女孩十分不满。“我是你的忠实粉丝，你能让我拍几张你战斗时的照片吗？”粉丝的要求我怎么舍得拒绝呢，瑞奇爽快地出发了。

首先先熟悉下游戏的操作，附近武器商店内有一把霰弹枪，存够钱就买下吧。瑞奇在前进途中，小女孩开心地在边上拍个不停。搞定一个巨大的机器人后，利用扳手转开地上的螺丝。在第二扇大铁门前要使用主视点射击门上的飞标靶心才能开启。从沙道滑下后，用相同方法扭开海滩边的螺丝，架起旁边的大桥。“嘿，兄弟。你把报纸拿反了。”瑞奇发现桥边有一个奇怪的人，就在这时，一艘宇宙飞船从天而降，不但炸烂了所有的房屋，还差点把瑞奇送上了天。幸亏躲得及时，可是小女孩却不知道哪去了。

之后遇到的机器人实力不俗，可以用默认武器酸性枪来对付！再次从沙道滑下，乘上岸边的平台。这时候宇宙飞船再次出现，使用远程武器轻松搞定飞船上落下的敌人，小心不要落水喂了鲨鱼。一路漂流到终点，乘坐升降台来到上层，发现小女孩被外星人绑架了。好不容易有个粉丝，不能就这样被抢走，瑞奇和叮当立刻坐上宇宙飞船，向下一个星球进发。



第二章 Ryllus

这个星球上有着茂密的森林，“真麻烦！”瑞奇终于不耐烦地用枪射击那些烦人的摄像机，但似乎反而越打越多。一路来到一个研究所，刚推开门，一位奇怪的博士突然冒了出来。他似乎有了新发明，兴奋地举起一个歪脖子水壶向地上浇去。没想到竟然长出了一朵食人花，一口把瑞奇吞到了肚子里。喜出望外的博士向叮当介绍起了这把神奇的水壶。只要用它灌溉小食人花，就可以控制花儿们的行动。那朵大花把瑞奇吐出来后，用水枪将先浇下小食人花的幼苗，再到前面的沙堆里浇一下。幼苗走到沙坑后立刻长成了一棵巨大的炸弹植物，攻击果实炸开前面的墙壁，新的路打开了。



接下来的地方还是要用到水壶，这次食人花长成了一棵弹簧树。利用它跳到下一个平台，然后在空中对准前面的黄色机关按○，顺利荡到对岸。在一面古墙前，首先要吸引炸弹食人花炸开墙壁，再把弹簧食人花引过来就可以通过。路的尽头是一座巨大的古庙，瑞奇正在发愁大门紧锁的时候，小巧的叮当早就从一旁的小洞里钻了进去。接下来要控制叮当进行冒险，乘坐电梯来到顶部，打破三个装小机器人的罐子。这些小机器人是叮当的主要解谜工具之一。先控制一个小机器人踩住地上的开关，等叮当通过后再呼唤它们过来。盔甲状的机器是用来投掷小机器人用的，依次将它们扔到前面的平台上。接下来的两个谜题还是这样解决，路上可以收到另外3个小机器人。小心斜坡上的滚石，最好先躲在一旁的洞里，待岩石经过后再通过。原来这座寺庙保护着远古留下来的机器，看完了雄伟的星图之后，该向下一个目的地进发了。

第三章 Kalidon

武器商店内新进了一把火焰喷射器，对近身敌人特别是本关BOSS有奇效，最好买下来。附近还有武器零件安装点，可以对武器进行改装。左边的门目前还无法进入，先到右边的平台上，会触发第一个小游戏——急速滑板。这个小游戏和《索尼克滑板》有些类似，



只是速度没有那么快，小心躲避跑道上的障碍就可以获得第一了。比赛时按○可以保持浮空状态，前提是要得到足够的火箭燃料。胜利后关键道具入手。原路返回来到先前打不开的门边，瑞奇缩小后进入了电子锁的内部电路。注意躲避索道上的炸弹，还要把索道红灯打成绿色灯才能完全通过，解开激光的封锁。

电梯中会不停有敌人出现，几轮袭击过后，在电梯就要坠落之前跳上边上的平台。控制瑞奇打开洞底的电脑，迅速跳上出现的小平台，被绿油油的毒液碰到就白费工夫了。随后还要通过一个球状无重力的大型带电空间，推荐先看准路线后再进入，否则很容易迷失方向。

BOSS战 大怪兽

第一次遭遇BOSS战，瑞奇面对的是一只巨大的怪兽。它的攻击方式有近身猛抓和远程投掷炸弹两种，需要不停地跑动和跳跃躲避。在BOSS的HP下降到一半时，它会拿起一根巨大的棒子攻击玩家，只要保持一定的距离就不会受到太大的伤害。战胜BOSS后，瑞奇见到了被绑架的小女孩，没想到她竟然拿出手枪攻击叮当，一声闷响之后，叮当昏了过去。

第四章 Metails

醒来之后，叮当发现自己正身处一个陌生的星球。从一旁的机器进入小游戏——火爆战车，驾驶自制的战车从侧面撞向敌人。连续破坏3个对手就可以获胜。随后前往下个目的地，叮当发现了一个奇怪的机械装置，叮当站在上面之后，叮当的身体突然变得像飞船一样巨大，赶快飞向宇宙拯救瑞奇吧。这里有一个传统的飞行射击小游戏，按“×”和“○”是普通机枪射击，“□”是发射导弹。

BOSS战 宇宙飞船

飞船的火力很猛，子弹犹如下雨一样朝叮当飞去。需要绕过BOSS火力最密集的方向才行。当BOSS体力下降一半左右时，还会发射飞弹，要注意回避。

第五章 Dreamtime

瑞奇被抓到了一个实验室里，在麻药的作用下，瑞奇开始做起了可怕的噩梦。梦中的世界开始扭曲变形，只有在朦胧中才能看清前方的路线，合理利用水壶解开谜题，路上会出现一种非常难缠的电锯男，绕到他背后攻击可以造成较大的伤害。熟睡中，叮当已经来到关押瑞奇的实验室，可是任其怎么拍打，都无法让他醒过来，看来麻药的效果还是没有过去。从一团黑色的雾里出来，瑞奇手中的武器突然全部化成了碎片，比他高大数十倍的叮当出现了。这场战斗没有任何攻击手段，只能不停地躲避。时间一到，瑞奇的面前突然出现了两扇门，里面各有一个叮当。正在犹豫的时候，真正的叮当把他拉出了噩梦。

第六章 Medical Outpost Omega

醒来后的瑞奇发现身上空无一物。在门前捡到最初的手枪，打开大门后，不要触碰红色的地板，否则会触发警报，不然会=引出大量的敌人。实验室的大门是由电脑控制的，这时候要控制叮当驾驶大炮赶走不断涌现的机械蜘蛛。出了门后，消灭一批敌人，终于找回了所有的武器。爬上平台，来到实验室的中心。这里的墙上和地板上全部都是瑞奇的各种照片，气愤之余，瑞奇不小心启动了自我毁灭系统，必须在限定时间之内逃离这个鬼地方。从旁边的通道滑行至底部，再次控制叮当击落蜘蛛机器人，使用蹬墙跳来到高处，消灭所有的敌人后，在千钧一发之际驾驶飞船逃离了被炸成碎片的实验室。





第七章 Challax星球

飞船晃晃悠悠地开到了一个满是滑板跑道的星球。第二次赢得滑板比赛的胜利后得到磁力枪。坐飞船来到Challax星球。缩小后进入微型世界，使用磁力枪可以打开被废弃物封锁的道路。食人花又有了一个新的品种，利用它变成楼梯爬上高台。炸倒中央的铜像后，乘坐电梯来到野外。追赶两人的飞船再次出现，第二场BOSS战开始。

BOSS战 飞船

这场BOSS在野外进行，首先要连续躲避飞船的进攻，注意激光的发射路线。不用理会不断出现的杂兵，集中火力攻击BOSS。使用升级后的双枪攻击BOSS比较简单，自动瞄准系统可以帮助你锁定目标。随着BOSS体力的＼下降，激光的发射路线也会发生变化，攻击频率会更加密集。顺利逃离后立刻前往下一个星球。

第八章 Dayni Moon星球

这个星球的牧场似乎受到了奇异射线的影响。在晚上的时候，连温顺的绵羊都会凶恶地发动攻击。走过一段路后，在一个木屋前利用花朵弹跳到高处。小女孩放出了一大堆敌人向两人冲了过来。完全消灭后继续前进，路上的草堆里会不停地冒出敌人。跳至对面的平台时再次遇见小女孩，她果然就是邪恶组织派来调查瑞奇的特务成员之一。看起来一场战斗是再所难免的了。

BOSS战 Luna

本次的BOSS是小女孩控制的一架喷气飞机。尽量使用远距离的武器攻击BOSS，与她保持一定的距离。当到达开阔地段后，BOSS会使用俯冲和毒气攻击瑞奇，不过之前会有非常明显的征兆，注意躲避即可。艰难的胜利之后，Luna终于体力不支，倒在了地上。好心的叮当还想上前急救，没想到她的体内竟然残留有致命的病毒，完全没有防备的叮当立刻陷入了昏迷状态。为了报答叮当先前的救命之恩，瑞奇二话不说地使用缩小机器进入了叮当体内。

第九章 Inside Clank

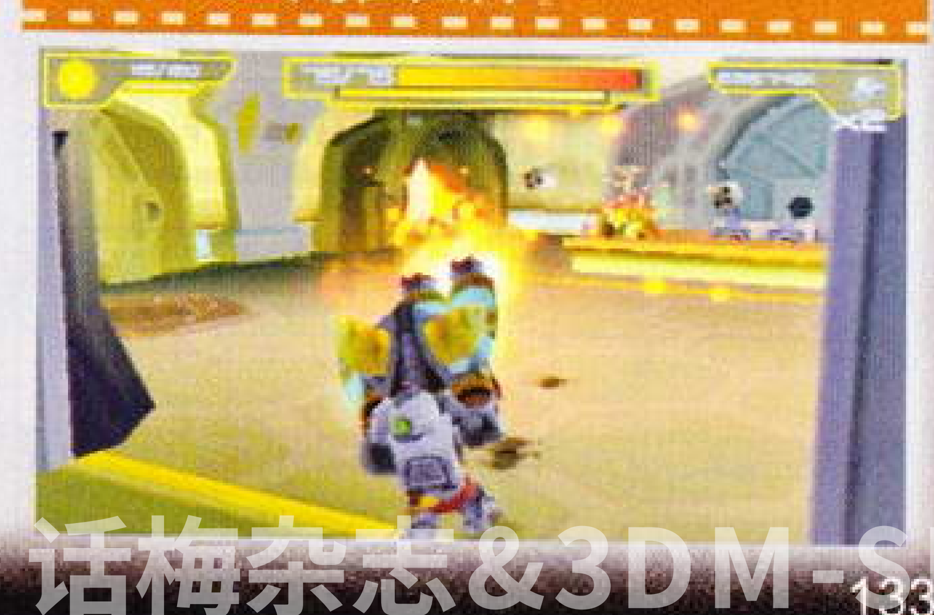
叮当的体内比想象得还要宽阔复杂。剧情过后，一路消灭掉那些可恶的病毒。在一个风扇前踩下机关，借着风力可以飘到另一条环行的道路上。接下来的部分需要大量使用到磁力枪道具。修补好掉落的铁皮，坐电梯来到第二层。消灭大量的病毒之后，叮当终于醒了过来。感谢的话还是留到最后再说吧，当务之急是马上解决这个麻烦的事件，向最后的地点出发吧。

第十章 Quodrona

原来邪恶组织研究瑞奇的目的是制造大量的克隆战士。我们的英雄瑞奇只有一个，自然不能让这个计划得逞。乘坐缩小后的飞艇进入基地深处，一路越过熔岩地带。涌出的大批敌人竟然和瑞奇长得一模一样。利用掉落的物体和蹬墙跳来到最高处。一路前进，在基地的尽头坚持3分钟后，幕后黑手Otto终于出现了。

BOSS战 Otto

最终战要面对的是巨大化的外星人，使用叮当进行战斗。在第一种形态下，BOSS会放出大量的导弹进行攻击，看准时机躲避后，等待其下降的瞬间近身攻击。另外跳起来攻击空中的BOSS也有一定几率把它击落，不过危险性相对较大。当BOSS的血量下降到一定程度之后，它会恢复原来的模样，身上还增加了一个防护罩。尽量使用威力大的武器猛烈攻击就可以暂时击破防护罩，赶快抓紧时间攻击本体，胜利就在眼前了。



文 宇轩 文 软饼干 美编 咕噜



NDS 雷顿教授和不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

◆LEVEL5◆AVG◆2007年02月15日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边

本作是LEVEL-5在NDS上的一款野心之作，也是该公司第一次制作RPG类型以外的游戏。强大的卡通渲染技术和精美的过场CG让游戏在画面上依然十分抢眼。游戏的迷题从脑筋急转弯一直到数学问题，几乎无所不包。是一款相当有意思的智力冒险游戏。由于本辑的页数有限，无法放出游戏的攻略，希望这篇研究能够帮到大家。

在中世纪的英国，有一位很有智慧的绅士，人们尊敬地称他为雷顿教授。一天，他收到了一封奇怪的委托书，委托人是两个月前已经死亡的大富翁艾伦·莱茵福特的遗孀——赛魅罗夫人。她希望莱顿教授能够找到艾伦·莱茵福特被隐藏起来的巨大遗产——“金苹果”。雷顿教授感到很奇怪，但是又不好意思拒绝。于是立刻打点行装，带着自己的助手少年鲁克匆匆上路了。

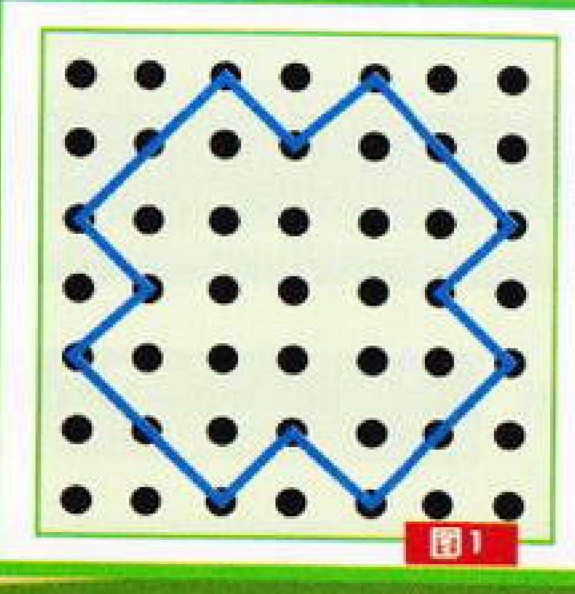
整个游戏由135个迷题组成，只需要完成前100题就可以通关。迷题是按照流程触发的，每到一个新地方，最好把整个场景都调查一遍，这样就不会遗漏掉了。

全迷题解答

编号	迷题	解答
001	町はどこだ	左上角
002	ハンドルと穴	第一个
003	不思议な帽子	A
004	家はドコ?	蓝色房子
005	デジタル时计	34
006	轻いのはどれ?	先各放三个砝码，再选择轻的那组
007	狼と小鸟?	2狼右移、1狼左移、2狼右移、1狼左移、2鸟右移、1鸟1狼左移、2鸟右移、1狼左移、2狼右移、1鸟左移、1狼1小鸟右移
008	种まきの报酬	50
009	マッチ犬の悲剧	移动下方里侧两根火柴
010	仲间はずれの汉字	知
011	圆弧と直线	10
012	合わせて四角	在左上按“一”的样子切割
013	沉没船のナゾ	13
014	イス选び	E
015	残ったのは?	3根
016	ペンと三角形	7次
017	仲间はずれ1	ジェリア
018	ちりとりとゴミ	左移中间的火柴，再用右上的火柴挡住垃圾的左面
019	入んだ驻车场	华容道游戏，不多做介绍
020	変わらない人々	简单的问题，注意不能重复
021	药の顺番	8个
022	ブタの仕切り	先围住中间的猪
023	ワインの分配	8-5，5-3，3-8，5-3，8-5，5-3，3-8
024	ミルクの分配	10-7，7-3，3-10，7-3，3-10，7-3，10-7，7-3，3-10
025	正三角形の谜	将最上方的硬币移动到下方，再移动两边的硬币

编号	迷题	解答
026	ビンの中	59分钟
027	邻の席	1、3、6、4、2、5
028	しるしはドコ?	右下
029	5人の容疑者	1个
030	一笔で书ける	左下角的图
031	竞马场の谜	1分钟
032	アメを分けよう	100
033	火をつけるのは	火柴
034	奇妙な手纸	12
035	不思议な点	3
036	ネズミ算	1
037	姊と弟	都是6岁
038	飞行机にて	お饮みもの
039	一笔书き2	帽子
040	パパはいくつ?	44岁
041	いちばん安い?	D
042	カメラとケース	95
043	三本の伞	O
044	切手の谜	(12、20、20、50)(10、80、10)(20、70、10)(30、10、40、20)(10、20、60、10)(3个30和10)
045	宇宙人のナゾ	コンパス
046	大きな星	用4颗大星和下方正中间5个点画五角星
047	盗贼の逃げ道	B
048	ネコとネズミ	5
049	千倍のナゾ	M
050	OTTF?	F
051	发を切るなら	A
052	星を见つけろ	圈出5个大小和形状都相同的星星
053	盗み食い	C
054	モンスター	月亮

编号	迷题	解答
055	パンを切る	1
056	何回曲がる?	2
057	切るのはどれ?	D
058	玉を出せ1	又是华容道游戏
059	最长距离は?	画出A到B点最远的走法
060	ネコてんびん	左
061	十字形のナゾ	见图(1)
062	残されたメモ	シゲオ
063	夫妇の危机	蒙住妻子眼睛
064	おかしな计算	1
065	犬鸟茶蝶	ヒト
066	诞生日	1月2号
067	チョコの暗号	だいすき
068	五角形のナゾ	12
069	チョコレート1	29
070	花瓶のナゾ	右上的某块多余碎片
071	盗み食い2	C
072	本の虫	4
073	いくつ描ける?	11
074	割れたガラス	A
075	立体ひとふで	4
076	タイルの正方形	20
077	どっちが高给?	B社
078	水の分配	16–9，9–7，7–16，9–7，16–9，9–7，7–16，9–7，16–9，9–7，7–16，9–7，16–9，9–7，7–16
079	いれかえろ	把苹果和桔子对调
080	クイーンの问题1	将棋放到第1排的第3格，地2排的1格，第3排的4格和第4排的2格
081	クイーンの问题2	第1排的2格，第2排的5格，第3排的3格，第4排的1格和第5排的4格
082	クイーンの问题3	第1排的第1格，第2排的4格和第4排的3格
083	クイーンの问题4	第1排的第2格，第3排的1格，第6排的8格，第7排的3格，第8排的5格
084	动かすのは?	3
085	ドライブのナゾ	60千米
086	面积は何倍?	4倍
087	观缆车のナゾ	42
088	穴の中	みず
089	どっちの道?	右下角
090	玉を出せ2	华容道
091	手抜きの	时钟、英语书、绿色铅笔
092	水を流そう	左数第三个排第十个
093	川を渡ろう	羊右移、无左移、蔬菜右移、羊左移、狼右移、无左移、羊右移
094	玉を出せ4	华容道
095	魔方阵!	第一排 2 9 4，第二排7 5 3，第三排6 1 8
096	阶段のナゾ	64
097	脱出パズル1	华容道
098	邻のカード	方块、王、红心、梅花、黑桃
099	33333!	1268和7935
100	七つの正方形	见图(2)
101	切り分けて	6
102	エースの确率	20
103	同じ形に	把那副图分成4块同样形状的图
104	チョコレート2	先从中间一分为2，两边各为一个"L"形
105	3の确率	6
106	何手必要?	1
107	朽ちた看板	将字母摆成うどん
108	并んだ文字	み
109	ものぐさな男	沙发下
110	消える立方体	右中
111	减っていく物	将火柴组成单词"FOOD"
112	爱しき人	左侧上下交换，左上回转两次，右上左下交换，右下回转两次
113	ペットのホテル	移动2根火柴摆成CAT字样造型
114	食いしん坊	移动"十"字竖放的那根火柴，组成形成"一口"字样
115	ちがう箱	D
116	大きな数字	51
117	箱の涂り分け	1
118	トランプの赤と	1000次
119	赤と青1	将红球和蓝球完全交换位置
120	玉を出せ3	华容道
121	ひし形の面积	8
122	サイコロ并べ	C
123	三角形はいくつ?	17
124	并んだ数字	1
125	杀し屋の名前	きぶろう
126	赤と青2	将红色球和蓝色球交换位置
127	外周はいくつ?	26
128	数字のカギ	上排16、中排924、下排是83
129	4つの玉	将四个不同色的球分别移动到对应颜色的地点
130	クイーンの问题5	棋子放的位置为第2排7行，第3排5行，第4排8行，第5排2行，第6排4行，第7排6行，第8排3行
131	重いか轻いか	用三次天平，确定重量不同的砝码
132	脱出パズル2	华容道，将红色方块脱出
133	计算成立2	(3–7 ÷ 4) × 8=10!
134	土地の分配	见图(3)
135	究极の脱出パズル	究级华容道（汗）


图1

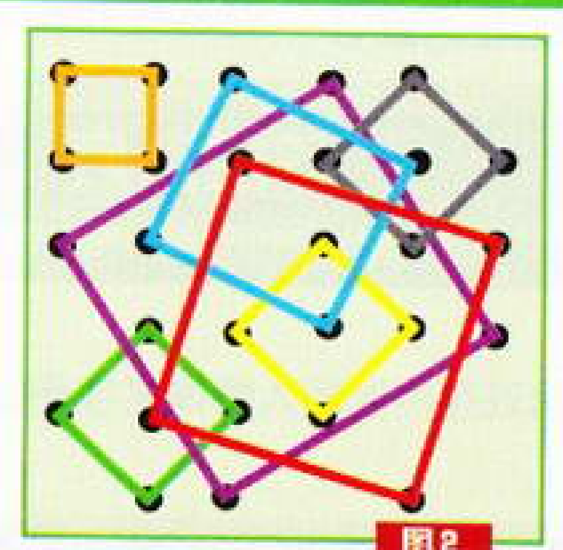

图2



图3



秘技

PSP 战士帮

美版 游戏原名 The Warriors

◆实用秘技

在游戏进行中的任意时刻按顺序输入右表按键即可开启相应秘技。



输入	效果
○、△、Select、×、←	无限狂怒状态
↑、△、R、Select、×、L	无限体力
↓、□、×、Select、R、←	完成现在进行的关卡
L、Select、□、↓、L、→	故事模式的完成度达到100%
L、×、R、R、Select、R	得到一把日本刀
↓、↓、Selec、↑、↑、L	得到一把小刀
↑、↑、↓、↓、←、→	在Armies of the Night的闯关游戏中可以接99
L、×、R、L、L、○	提高下一关加血物的携带量
○、○、○、L、Select、△	得到铜制拳套
L、L、○、↑、○、Select	得到不会破碎的球棒

PSP 瑞奇与叮当5

美版 游戏原名 Ratchet & Clank: Size Matters

◆瑞奇新造型开启方法

在游戏中只要获得一定数量的白金螺丝便可以在SKINS选项中购买瑞奇的新造型。

造型	开启方法
霍克船长装	花费6个白金螺丝后获得
宇宙怪兽装	花费6个白金螺丝后获得
休闲潜水装	花费4个白金螺丝后获得

◆作弊选项

在游戏中完成相应数量的技巧任务就可以购买作弊模式中的项目。

作弊项目	需要点数	作弊项目	需要点数
大头版叮当	3	畅游世界模式	24
大头版敌人	14	镜子模式	10
大头版巨型叮当	1	母牛的围脖	8
大头版瑞奇	5	怀旧模式	24
逆反动作	20	Luna着火状态	7
开启树屋	25	场景超级华丽	12
怪兽牛	24	武器无法切换	16

PSP 致命卧底

欧版 游戏原名 Chili Con Carnage

◆无敌密码

在开始新游戏前，首次建立游戏存档时输入特殊名字便能开启秘技。

密码	效果
ERNESTO	无敌

恶灵骑士

美版 | 游戏原名 Ghost Rider

◆特殊人物开启方法

特殊人物	取得方法
Blade	完成任意难度游戏一次
Classic Ghost Rider	完成任意难度游戏一次
Vengeance	在故事模式和挑战模式中取得所有的骷髅点数
Ghost Rider 2099	在punishing难度下完成故事模式和挑战模式的所有关卡

◆作弊模式开启

以Normal难度通关后便可以开启作弊模式，进入菜单的EXTRAS选项即可开启。

名称	效果
Invincibility	无敌
One Hit Kill	一击必杀
Infinite Link Charge	必杀技无限
Infinite Spirit	精神力无限
Turbo Mode	加速模式

模拟人生 宠物情缘

美版 | 游戏原名 The Sims 2 Pets

◆作弊雕像

在游戏进行时先在屋子外面输入L、L、R、X、X、↑后会出现一个作弊用装饰物，然后在装饰物处输入相关密码便可以开启秘技。

输入	效果
△、↑、←、↓、→	获得10000元
↑、←、↓、→、R	时间前进6小时
△、○、×、□、L、R	获得宠物点数

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

超杰交融

日版 | 游戏原名 REZEL CROSS

◆游戏编号：UCAS-40140

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
MONEY	002DBDE4	自动	直写	0x0001869F	金钱锁定99999
ZS EXP	002DB084	自动	直写	0x0001869F	札斯升级30级以上
MLA EXP	002DB1F4	自动	直写	0x0001869F	玛莉安升级30级以上
DD EXP	002DB364	自动	直写	0x0001869F	但丁升级30级以上
LF EXP	002DAF14	自动	直写	0x0001869F	蕾芙升级30级以上
AR EXP	002DADA4	自动	直写	0x0001869F	艾尔升级30级以上

宿命传说2

日版 | 游戏原名 Tales of Destiny2

◆游戏编号：ULJS-00097

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
MONEY	0065D700	自动	直写	0x00895440	金钱锁定9000000
GLASS	0065D704	自动	直写	0x0000005A	透镜数量锁定90
TIMES	0065D714	自动	直写	0x00002328	战斗次数修改为9000
COMBO	0065D724	自动	直写	0x00002328	最大连击数锁定9000



PSP软件新闻






文 C.H.1.
编 米格

随着《怪物猎人 携带版2nd》的发售，PSP在日本的销量也上了新台阶。希望各大游戏厂商能在今年好好提携一下PSP，推出更多更优秀的游戏。下面看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

Devhook



Booster总是能走在别人前面，在经历了一段时间的沉寂后，于2月底推出Devhook V0.52.0100。这次更新支持了PSP最新的3.11固件，让广大玩家能再次与索尼官方同步。安装新版Devhook，仍需要玩家先下载官方的升级文件，然后自行在PSP上对升级文件进行解压，另外还需要刷机。如果你以前用老版本的Devhook刷过机，不要忘记事先卸载哦。详细情况请看本辑相关文章。

PSP游戏破解继续

春节期间，PSP上有不少好游戏被DUMP出来，像《怪兽王国 晶石召唤师》（美版）、《速度与激情》、《亚瑟与迷你王国》、《泰格吾兹PGA巡回赛 2007》、《我是航空管制官 机场英雄 新千岁》等等。大家关注的几个大作游戏《宿命传说2》、《怪物猎人 携带版 2nd》、《合金弹头 完全版》、《失落神殿 魔窟的皇帝》也被成功DUMP，让节日期间的业余生活增色不少。另外，PSP上的PS模拟器已经非常成熟，网上也出现了很多网友自行制作的PSP用PS游戏。这些游戏都是转换好的，直接拷贝到PSP记忆棒内即可运行，而且很多都是昔日大作，像《勇者斗恶龙Ⅳ》、《GT赛车Ⅱ》、《铁拳Ⅲ》、《生化危机Ⅲ》等等，喜欢怀旧的朋友不妨关注一下。

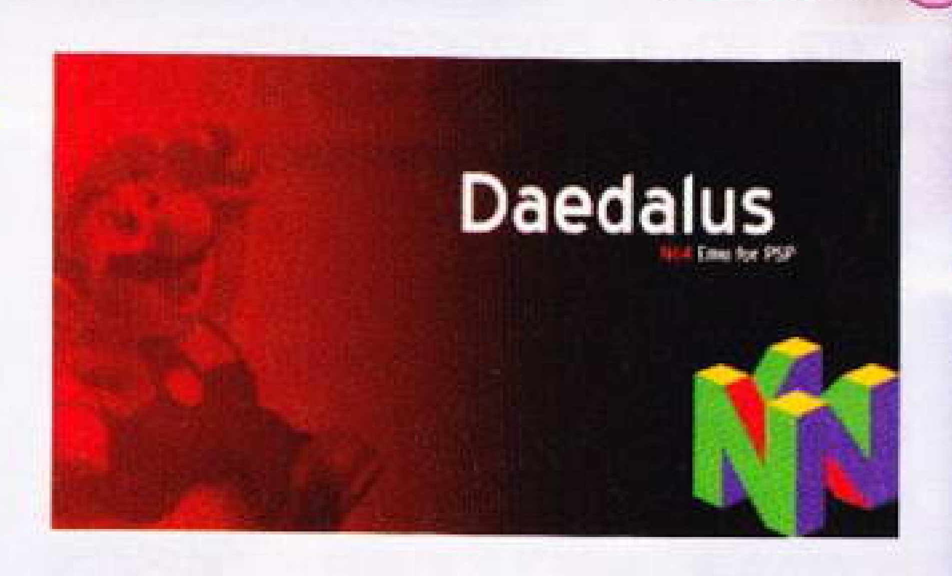
模拟器

Popsloader推出

Dark Alex的自制固件已经推出了3.02OEA、3.03OEA、3.10OEA等多个版本。而每个版本中内置的PS模拟器的模拟效果均不同。如果升级到了高版本，但还想用低版本的PS模拟器，那怎么办呢？Popsloader来帮助你。Popsloader是一个全新插件，可以在3.10OEA等自制固件中调用不同版本的PS模拟器。在使用前，我们要先从固件中提取名为meaudio.prx、pops.prx、popsman.prx的PS模拟器文件。将文件按照meaudio303.prx、meaudio310.prx的类似规则命名，并拷贝到记忆棒Seplugins目录下面的Popsloader文件夹中。然后按R键开机，进入OE系统的安全模式，启用相应的PS模拟器插件即可。

Deadalus新版公开

PSP用N64模拟器Deadalus于2月下旬推出R9版。新版加入了对镜面贴图的支持，采用新的暂停菜单，修复了截图等多处代码错误，提升了运行速度。新版最大的改变是能够发出声音，但默认设置是关闭的。不过，Deadalus R9的模拟效果仍旧比较一般，期待更新版本。



相关软件速报

PSPMSX

PSP用老式计算机MSX模拟器PSPMSX于2月下旬推出V1.0.7版，采用新的图形引擎拥有更平滑的渲染效果，在模拟窗口中显示存档状态，加入帮助菜单，修复了键盘映射方面的错误。



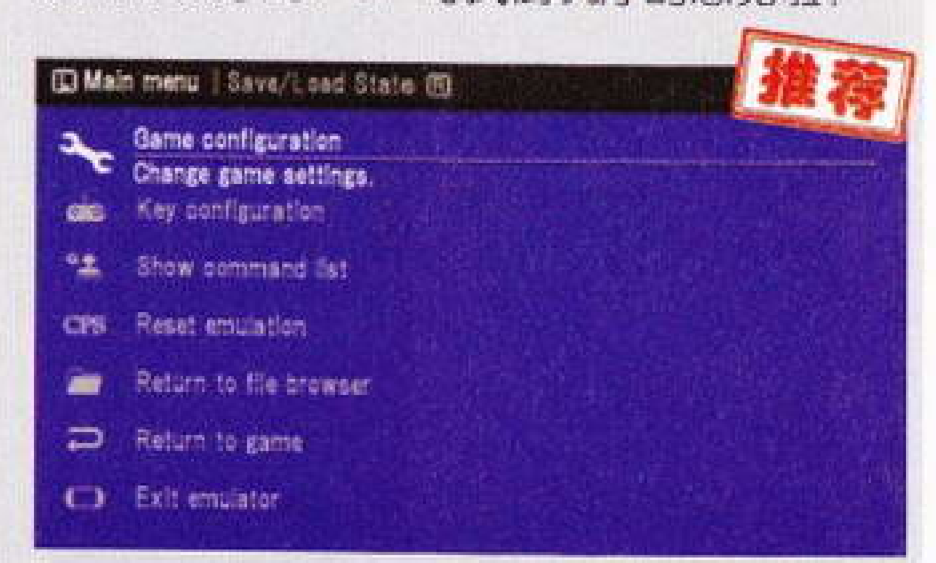
PSP7800



PSP用Atari 7800模拟器PSP7800在2月下旬推出V1.0.5版，能够全屏显示游戏，支持.bin、.rom后缀的ROM文件，加入对多手柄的支持按L、R键进行切换，修复了ROM文件请求错误。

MVSPSP

NJ开发的PSP用MVS基板模拟器MVSPSP于2月中旬推出V2.0版，更新了Cache文件生成工具，将BIOS启动按键改为START键，还支持了游戏无线联机。另外，CPS2PSP也发布了V2.0版，与MAME V0.112u1 ROM资料保持同步，也支持了无线联机游戏，方便两台PSP共同游戏，以后就可以坐在餐厅用PSP寻找街机厅的感觉啦！



自制软件

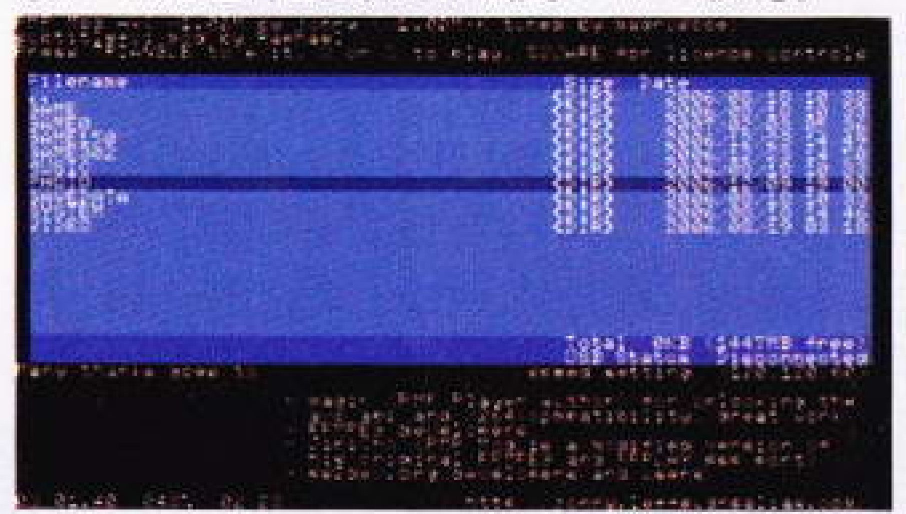
eReader推出贺岁版

PSP上最好的电子书软件eReader于2月16日推出V1.6贺岁版。V1.6版加入新的PMP AVC播放菜单，并支持字幕；增加直写显存和GU混用的新图形引擎，大幅提高图像显示速度；修正了MP3播放断续、下翻100行、PMP AVC快退过长以及HTML文件解析方面的错误。现在eReader已经集电子书阅读、音乐及视频播放等多功能于一身，越来越像多媒体软件了。



PMP Mod AVC新版发布

PSP上最好的视频播放软件PMP Mod AVC于2月份推出V1.02M-I、V1.02M-J、V1.02M-K三个新版。加入了亮度设置功能，支持文件目录，视频文件可以放入任意目录中，按滑杆的左能够进入最上层目录，按L、R键能够调节CPU运行速度，提高了列表文件滚动速度，修复了不能删除长文件名视频的错误、删除对话框中长文件名显示不正常的问题、没有视频时的屏幕错误。从V1.02M-A开始一直到现在的V1.02M-K，光是V1.02M一个版本号作者就推出了十多个更新程序，不知道什么时候才会到V1.03版呢。



相关软件速报

PSPWeather

PSP上的天气预报软件PSPWeather于2月23日推出V2.0 beta版，支持了SEMI主题，能够显示3天的预报，支持了DHCP可以进行自动IP地址分配，采用新的配置文件并修复了若干BUG。



PSPRadio

PSP用网络收音机软件PSPRadio于2月中下旬推出V1.1.1271、V1.15.1283等多个版本，加入了皮肤更换功能，在USB模式下能够自动开始播放，修复了待机问题。



FullScreen Browser

PSP用全屏网页浏览器FullScreen Browser于2月25日推出V1.3版，提升了卷轴速度，支持了多页面显示，可以同时打开3个网页。



PSP Filer

PSP上的文件管理软件PSP Filer于2月20日推出V3.0版。新版能够更改颜色，并加入了CPU指示器，修复了将语言从日文改为英文或西班牙文以及更改文件名所引起的崩溃。



同人游戏

《CSPSP Halo 2D Mod》公开

PSP用射击游戏《CSPSP》又有改版推出，这次是以著名游戏《Halo》为蓝本改编，并号称是2D版的《Halo》。游戏采用了全新



的武器和角色，改进了引导程序，标题画面也更换了，还加入了新的背景音乐和声效。《CSPSP》还附带了关卡编辑工具，玩家能够在电脑上创造属于自己的关卡。

《Bruce Lua》发布

PSP用格斗游戏《Bruce Lua》于2月中旬推出V1 beta版。游戏提升了敌人AI，加入了回合数设定，并有了背景音乐和打斗声效，采用全新的图标和背景，更换了高分查看界面。游戏中玩家要用李小龙来对抗《街头霸王》中的人物Ryo，按□键防御，按△键挥拳，按○键踢脚，按×键跳跃。按START键暂停游戏，此时按×号继续游戏，按△键退出游戏。游戏还有训练模式，但场景比较单调，判定也有问题，希望日后能加入更多的可选角色。



相关软件速报

Space Shark

PSP上的飞行射击游戏《Space Shark》于2月10日推出Alpha测试版。游戏共有四种模式可选，刚开始，玩家要先输入自己的名称，按R键确认以后才能进入标题画面。



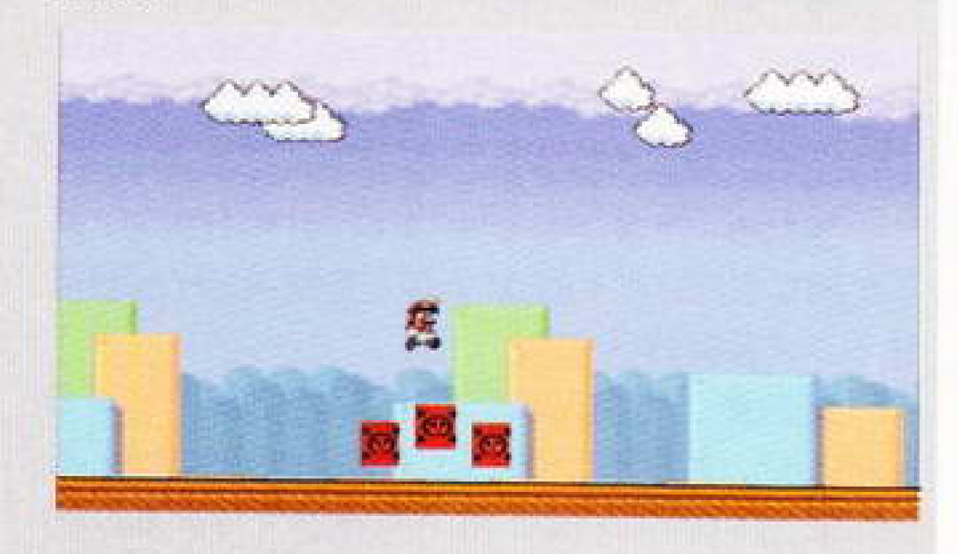
OpenTTD



策略游戏《OpenTTD》（运输大亨）于2月9日推出V0.5.0 RC5版，加入了对MIDI背景音乐的支持，采用PSP系统内置键盘，支持多人聊天，改进了文件系统，能够同时打开10幅以上的图片。

Super Mario Power Coins

PSP用同人游戏《Super Mario Power Coins》在2月14日推出V3.0版。玩家可以选择马里奥或者路易任意一人进行游戏，跳跃各种障碍，用方向键控制角色移动，按×键跳跃。



连苹果都准备出手机了，不知道索尼有没有计划对PSP进行大改造，比如加入手机功能、触摸屏等等，即使什么都不加，也应该瘦瘦身了吧。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/59/psp59.zip。

文 ZinniaSun2000 编 米格

PSP近期破解综述

进入春节，PSP破解的脚步也渐渐开始放缓。毕竟自制固件已经更新到3.10，与官方固件几乎同步，各种自制软件也趋于成熟，没有太多改进的地方，只是最新发布的DevHook 0.52.0100版和OE自制固件模拟器插件还算比较重头。下面就让我们一起来看看近期的破解消息吧。

破解综述

自OE系列固件于2月4日更新了最新版本3.10 OE-A后，2月6日，Dark Alex再次对其进行了升级，最新版本为3.10 OE-A'，新版本加入了对《合金弹头 完全版》中《合金弹头6》的支持，不过只能采用UMD引导模式，免UMD引导则依旧无法进入《合金弹头6》。新版本的升级方法非常简单，下载升级程序后解压缩，直接将升级文件夹放入PSP\GAME150目录后执行即可。而想要开启UMD引导的方法是开机按下R键进入，选择"Configuration"一项后将"Use NO-UMD"设置为"Disabled"即可。升级包下载地址为：http://pocket.levelup.cn/html-news/2353-1.html。

2月8日，SCE推出了PSP最新的3.11版本固件，强化了PLAYSTATION Network专用游戏的支援机能。并在选单中追加了"游戏重置"项。而就在最新固件推出不久，2月23日推出的DevHook最新0.52.0100版升级补丁就成功模拟了最新固件，并且可以完美运行最新的《怪物猎人 携带版 2nd》等游戏。另外，Dark Alex还于2月11日发布了Popsloader这款OE固件下的PS模拟器版本插件，有了它，玩家可以根据自己的需要来选择PS模拟器的版本了。下面就让我们来看看这两款软件的详细使用说明吧。



▲运行3.10 OE-A'升级包几秒就能完成升级过程。

DevHook 0.52.0100

由Booster发布的DevHook 0.52.0100为0.52的升级版本，因此在使用前我们首先需要安装0.52版。新版本最大的进步就是能够模拟官方最新的3.11版本固件，因此升级前，我们首先需要提取官方固件的解密文件。新版本DevHook支持1.50版本PSP以及采用SE、OE系列自制固件的PSP，下面就让我们来看看详细安装步骤吧。

原版安装方法

第一步：下载官方最新3.11固件，并使用PBP Unpacker或PSPbrew之类的Eboot编辑软件将升级包.pbp文件中的DATA.PSAR解压出来，并将其复制到记忆棒根目录下。

第二步：下载DevHook 0.52.0100升级包，解压后将MS_ROOT下的DH文件夹复制到记忆棒根目录下，并覆盖同名文件。

第三步：下载最新的固件解密工具PSAR Dumper，解压后将%_SCE_psar_dump2和_SCE_psar_dump2两个主程序文件夹复制到PSP\GAME下（采用OE固件的玩家放置在PSP\GAME150文件夹下），并运行该程序，按×键解压固件并生成数字签名。

▲使用汉化版PSAR Dumper按×键解压固件即可。

第四步：运行DevHook，在菜单中选择"Flash Install"再选择"Setup firmware from PSAR dumper"，按○确定后开始复制，完成后回到DevHook菜单，这样我们就完成了3.11固件安装过程。

第五步：在菜单的"Firmware"选项中选择3.



▲使用DevHook成功模拟到3.11版本固件。

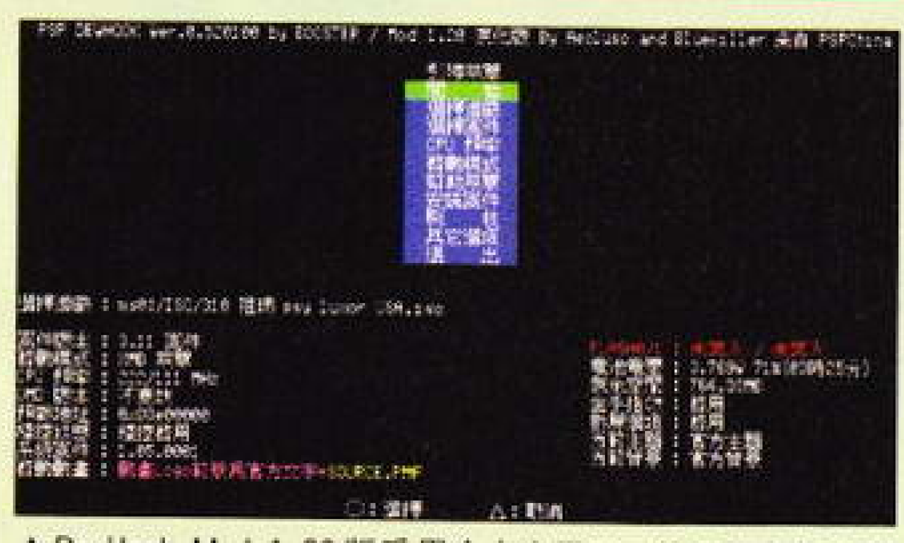
11就能够模拟3.11版本固件了。

注意事项：如果之前采用刷机选项刷过DevHook 0.46或者0.51的话要先卸载，否则可能出现问题，甚至损坏PSP固件。

新版本能够运行《怪物猎人 携带版 2nd》，但依旧不支持PS模拟器，想要玩PS游戏的话还是继续用OE自制固件吧！另外，新版本中想要在3.11系统运行游戏时挂载各种游戏插件需要修改dh\311\CFG中的pspbtcnf_game_dh.txt文本，修改方法以前做过详细介绍，这里就不再赘述。

中文版安装方法

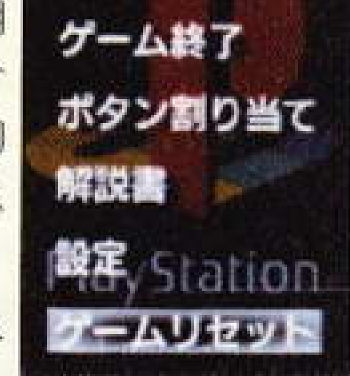
在新版本DevHook发布不久，PSPChina网友bluekiller就在原版基础上对它的汉化修改版DevHook进行了对应更新，最新版本为Devhook 0.520100 Mod 1.20。他汉化了DevHook的软件界面，并且将固件提取软件也进行了汉化，直接提供DATA.PSAR文件，无需玩家再从升级包中提取，推荐国内玩家使用。它的安装方法直接从上面介绍的第三步开始，将安装程序解压到记忆棒后就已经包含所有需要的文件，无需另外下载。这款软件的下载地址为：http://pocket.levelup.cn/html-news/2480-1.html。



▲DevHook Mod 1.20版采用全中文界面，使用起来各种功能一目了然。

Popsloader

PSP官方固件不断更新，PS模拟器的内部代码也在不断更新着，这就造成了各种复杂问题的诞生，比如针对老版本固件转换的游戏说明书可能在新版本中出现问题。而且3.11版本模拟器中还加入了重置游戏的功能，使用起来方便了很多。解决这种现象最好的办法，自然就是能够想用哪个版本的模拟器内核就用哪个版本的内核，而Popsloader的功能就在于此，让你可以在进入游戏前自由选择模拟器版本。



▶3.11版本固件PS模拟器中新加入了重置游戏的功能。

安装方法

第一步：下载Popsloader插件，解压后将seplugins文件夹中的popsloader.prx文件拷贝到记忆棒的seplugins文件夹中，并且在同一目录的pops.txt文本文档中添加“ms0:/seplugins/popsloader.prx”一行，然后再在这里创建一个名为popsloader的文件夹。

查看 - pops.txt
文件(F) 编辑(E) 查看(V) 帮助(H)
ms0:/seplugins/popsloader.prx

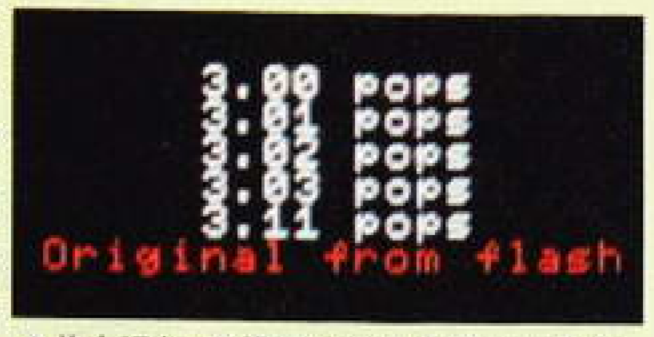
▲写入这一行文字即可在修复界面挂载模拟器插件。

第二步：下载3.00版本系统固件，使用PBP Unpacker将名版本系统固件UPDATE.PBP中的DATA.PSAR解出来。将DATA.PSAR复制到记忆棒根目录。执行PSAR Dumper，一旦PSARDumer开始运行，按下□键开始解密文件，完成后将解压在记忆棒从F0\kd文件夹中的meaudio.prx、pops.prx、popsman.prx三个文件复制到记忆棒seplugins\popsloader中，重命名为meaudio300.prx、popsman300.prx和pops300.prx。

第三步：下载3.01、3.02、3.03、3.11版本固件，重复步骤二，注意在重名时后面数字改写为对应版本固件名称即可。另外，3.11版本固件没有meaudio.prx文件，因此不用理会即可。

第四步：开机按R键进入修复模式，选择Plugins，启用popsloader.prx插件（后面显示Enabled即为启动状态）。

第五步：首次运行PS游戏时，系统会提示选择模拟器版本，根据需要选择即可。第二次运行该游戏则不会再提示选择版本而使用首次选择版本，如需修改的话则在进入游戏前按R键再次选择即可。



▲首次运行PS模拟游戏即会弹出版本选择菜单。

使用这款插件可以为你免去重新生成PS模拟游戏的苦恼，对于早期转换出来的PS模拟游戏，直接选择3.00版本即可运行，而之后需要调用说明文档或是想要切换控制器，则选择3.11版本模拟器即可。当然，这款软件的安装略显复杂，这里小Z推荐一款由游戏城寨掌机频道制作的傻瓜版，下载后解压到记忆棒，就可以省去前三步麻烦的操作了。而且该版本还整合了CheatMaster修改器等插件，下载地址为：http://pocket.levelup.cn/html-news/2403-1.html。





NDS软件新闻

文 小超
编 米格

新年终于过去了，各位学生朋友也都回到课堂中了吧。新学期开始了，要收心努力学习了哦。下面看看过年期间，NDS软件业都有哪些大事发生吧。

DeSmuME新版发布

推荐

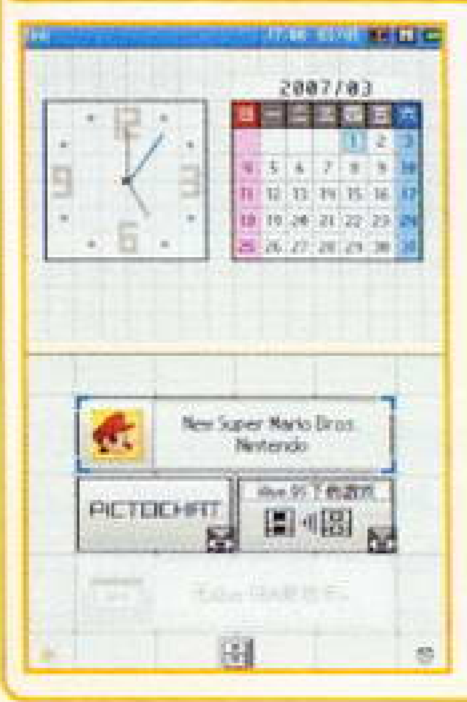
电脑上的NDS模拟器DeSmuME于2月初发布了V0.6.0版。新版能够读取ZIP格式的ROM，加入了对窗口、透明、亮度的支持，修正了背景缺失、地址计算、关机保存、图层显示等多个错误。新版DeSmuME能模拟运行最新推出的《超级机器人大战W》、《模拟城市DS》等游戏，虽然贴图有些错误、速度有些慢，但总算可以运行，并且能发出声音。汉化版的《重装机兵钢铁帝国》能显示标题画面，但提示存档损坏无法进入游戏。DeSmuME官方网站换了新网址：http://www.desmume.org，有兴趣的玩家可以去看看。



AMPonzi也在2月13日、16日、23日发布了自行改进的DeSmuME，加入了对3D显示的支持，提升了运行速度，修正了内存泄漏、声音缓冲、FAT错误等一些问题。注意，AMPonzi版的DeSmuME需要zlib1.dll文件才能运行哦。

No$gba新版推出

推荐



另一款NDS模拟器No$gba也在2月份推出V2.3c、V2.3d等多个版本。新版提升了运行速度，支持了麦克风，改进了3D图层显示等。我们下载的NDS ROM均是解密后的版本，而新版No$gba只能运行加密后的ROM，所以事先要利用eNDryptS Advanced软件对ROM进行重新加密。将ROM放入eNDryptS Advanced目录下面，运行程序会弹出DOS对话框，选择第一项Decrypt/Encrypt ROMS，会自动搜索目录下所有的NDS ROM并对其加密。

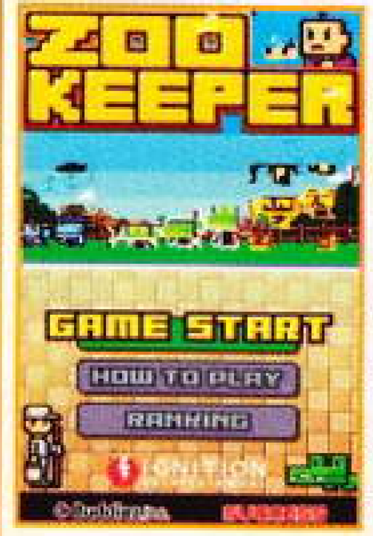
配合网上DUMP出来的NDS内核，No$gba能够更好的运行游戏。实际使用时，将下载的NDS内核文件命名为Firmware.bin放入模拟器根目录下。运行No$gba 进入Options菜单选择Emulation Setup，找

到Reset/Startup Entrypoint一项，在下拉框中选择GBA BIOS(Nintendo logo)，便可使用NDS内核运行游戏。这样设置后，下次打开ROM，不会自动运行游戏，而会如同NDS真机一样进入系统界面，用鼠标点击ROM图标会进入游戏。当然，我们也可以调节菜单颜色、输入生日进行各种设置。No$gba同样支持IDS的内核，系统界面会显示大家熟悉的中文。注意普通的NDS内核文件只有256KB大小，而IDS内核是512KB大小哦。

No$gba的模拟效果不错，如《Keroro军曹演习！全员集合2》、《陨石大战 迪斯尼魔法》、《模拟城市DS》等新游戏均能运行，画面贴图基本没错误，可以发声，不过速度有些缓慢。如果游戏在开头提示存档错误，那可能是因为存档文件没有选对，在Emulation Setup中NDS Cartridge Backup Media选项中更改存档方式即可。在兼容性方面，No$gba要比DeSmuME好一些，下面作者所要做的就是提升运行速度了，期待新年新表现。



iDeas新版公开



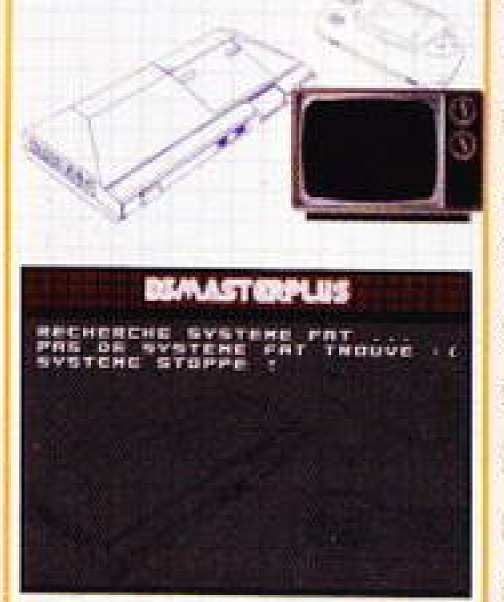
电脑用NDS模拟器iDeas在2月25日发布V1.0.1.1版。新版修正了内核、EEPROM管理方面的错误，修复了LDR、BLX、ROR操作码错误以及3D图层显示问题。iDeas的模拟效果依旧很一般，试着打开《Jump超级明星大乱斗》、《超级机器人大战W》等游戏ROM均不能运行，只有《动物管理员》能够运行，但还是贴图错误不少。

PicoDriveDS新版推出



NDS用MD模拟器PicoDriveDS于2月上旬发布V0.1.7版。新版使用Devkitpro 20开发，并基于DLDI，能在多款烧录卡上运行；在FAT无法初始化的时候进行ROM检测；修正了回到列表菜单SELCET键的错误；加入了对网络浏览器、SCCF扩展RAM的支持。

全新SMS、GG模拟器放出 推荐



除了GB、GBC模拟器外，最近还有一款新模拟器DSMasterPlus放出。DSMasterPlus能够在NDS上模拟GG、SMS游戏。DSMasterPlus基于DLDI制作，可以在M3-SD、M3L、NinjaDS、EZ4等多款烧录卡上运行。首先，我们需要根据烧录卡的型号来制作模拟器程序。运行dlditool32.exe，DLDI File后面的路径选择DSMasterPlus所在目录，然后从下拉框中选择适合的烧录卡。在Binaries中选择模拟器的原始文件，可以同时选择GBA和NDS格式的模拟器。最后点击左下角的Patch按钮，稍后模拟器目录中会生成新程序，将其拷贝到存储卡的根目录内。SMS、GG ROM则要拷贝到存储卡的DSMASTERP文件夹内，才能被正常识别。

在NDS上运行DSMasterPlus，上屏为程序LOGO，下面是系统菜单。DSMasterPlus默认语言为法语，我们用十字方向键将光标移到Langue选项，按A键将Francais改为English。选择Load Game，模拟器会将可以运行的ROM罗列出来。在游戏名称前用GG或

者SMS小图标来区分机种，非常直观。选择游戏文件后，按A键确定。然后会回到刚才的系统界面，选择Excute Actual Game运行刚才选定的游戏。除了用按键操作外，我们也可以直接在触摸屏上直接点击相应选项。

游戏运行时，上屏显示游戏画面，下屏显示设置菜单。Sound为声音，直接点击调节音量大小。Reset Game是重启游戏，Save Actual State是存储游戏，Return to Options为回到系统菜单。游戏时，NDS的A、X键相当于GG、SMS的1键，B、Y键相当于2键。我们也可以通过Redefine Keys选项来自定义按键，进入后先将光标移动到要更改的键位上，按A键确定，再用方向键的左、右调节按键，再按A键确定，按START键回到系统菜单。



DSMasterPlus的模拟效果不错，能够运行不少SMS、GG游戏，像《阿拉丁》、《吃豆人》、《R TYPE》等都能运行。游戏贴图基本没错误，能够发出声音，只是游戏的速度还有一点慢。

新GBC模拟器出炉

不知还有多少朋友对2005年曾经昙花一现的NDS用GBC模拟器DSGBC有印象。当大家对能在NDS上玩到GBC游戏已经几乎不抱希望了的时候，又一款全新模拟器DSBoy悄然现身了。DSBoy能够在NDS上运行GB、GBC游戏，支持从存储卡中直接读取游戏ROM。使用时，我们只要将GBC ROM拷贝到存储卡中，在NDS上运行DSBoy，找到ROM后，按A键即可开始运行游戏。注意，DSBoy只能识别.gbc结尾的ROM文件，如果你想运行黑白GB游戏，需要将ROM的后缀名从.gb改为.gbc。运行时，上屏显示游戏画面，下屏显示游戏列表。DSBoy能够运行不少GB、GBC游戏。像《合金装备》、《百万大富翁》、《热斗96格斗王》、《天使之翼》等游戏都能运行。不过画面贴图错误不少，特别是有文字显示的时候，另外运行速度也偏慢。希望作者能尽快发布新版，毕竟GB上有很多经典游戏。



SNEmulDS新版公开

NDS用SFC模拟器SNEmulDS于2月20日、27日发布V0.4 Alpha、V0.4 Beta两个版本。新版提升了速度，加入了三段速度调节，支持MODE3、4、7图层的游戏，使用Devkitpro 20开发，修正了内存溢出、内存缓冲以及读取大容量ROM时的错误。SNEmulDS支持ROM分页显示，ROM要放入SNES目录下才能被正常识别，点击触摸屏上的Up或者Down按钮可以上、下翻页，直接点击ROM名称再按START键开始游戏。如果觉得游戏速度过慢，可以改变Options下的Speed Hacks选项来调节速度。新版SNEmulDS的兼容性仍旧一般，像《名将》、《战斗俄罗斯》等游戏仍运行黑屏，《F Zero》、《勇者斗恶龙Ⅲ》中文版贴图错误严重。



继《三国志大战DS》之后，又一款好游戏《超级机器人大战W》也推出了。接下来还有《圣剑传说 玛娜英雄》，看来这个春天，NDS将依旧精彩。文中软件下载地址是http://down2.tg777.com/software/zjw/59/nds59.zip。一起游网站新春全新改版，更多新闻请关注：http://www.17u.com.cn。

烧录卡新闻站

文 小超
编 米格

大概是厂商放假的原因，春节期间，烧录卡业界安静了许多。除了少量的软件更新外，几乎没有新产品推出。不过这也让对应EZFlash V的三合一扩展卡成为节日期间的一大亮点。相信凭借低廉的售价，这块扩展卡会成为很多EZFlash V用户的必备产品。下面一起看看近期的烧录卡新闻。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash 新内核发布



EZ小组于2月13日推出EZFlash V用内核V1.36版，加入游戏软复位功能。同时，EZ小组发布了新版V1.01混合模式工具。软复位功能需要新内核以及新混合模式工具配合才能使用，游戏中的复位热键为同时按L、SELECT和START键。不过大约有5%左右的游戏还不支持软复位。新版内核还增加对三合一扩展卡的支持，配合扩展卡，用户能够实现GBA游戏、游戏震动、网页浏览三大功能。

EZFlash扩展卡支持《银河战士 猎人》、《银河战士 弹珠台》、《星际火狐 秘密指令》等游戏的震动功能。要注意的是，需向Shell目录中拷贝最新的Savelist存档列表文件，列表中预置了游戏震动标识。在EZFlash V主菜单中，同时按L、R键会调出设置菜单，能够调节三种不同的震动强度。至于网络浏览功能，只要将网络浏览器的ROM直接复制到TF卡中运行即可，无需进行额外设置。如果TF卡速过慢，ROM不能运行，可以给ROM打上混合补丁。至于GBA游戏功能，不能将GBA游戏ROM直接拷贝到TF卡中，否则游戏可能会不能运行或者存档不正常。我们需要用EZFlash IV烧录卡的电脑端烧录软件EZ4Client将GBA ROM写入到TF卡中才可以。在EZ EZFlash V的界面中，选中要运行的GBA游戏，同时按R键和SELECT键即可将GBA ROM从TF卡复制到三合一扩展卡上，再按A键运行游戏。同时按R、X键可以将三合一扩展卡中的GBA游戏存档备份到TF卡上，按R、Y键则可以将TF卡中的存档文件写入到三合一扩展卡内。

EZ小组三合一扩展卡



EZ小组最新三合一扩展卡测试版已经送至各评测组手中，而我们《掌机王SP》也已经拿到了正式版样卡，由于时间关系，只能在下辑中将详细评测结果献给大家了。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DS Simply新内核推出



Gbalpha于2月9日发布M3DS Simply用升级内核C03版。C03版内核增加电子书阅读功能，在游戏菜单内可以直接打开TXT文本文件，并且支持书签；改进了对部分NDS Clean ROM的兼容性。

G6专用多媒体扩展系统新版发布

Gbalpha在2月9日推出G6专用多媒体扩展系统V3.1。此版本为国际通用版，主要对多媒体扩展模式做了改进。新版提升DGP2视频文件的兼容性，可以直接播放DPG 0.9、DPG 1.0、DPG 2.0等各种类型的DGP文件；加入对新DSM视频格式1.0版本的支持，能够无缝隙快进和快退视频；JPEG图片浏览增加组合显示、导航显示两种双屏显示模式；修正了某些JPEG图片无法打开的问题；加入DSM视频文件影视导航功能，选择DSM视频后，如果文件本身含有导航信息，会自动显示相关影视画面和内容，不过这个功能仅限于GBalpha影音魔力盒提供的影视下载服务的DSM视频。同日，厂商还发布了G6、G6L适用的内核升级程序V4.6e版，加入对最新版本的多媒体扩展系统以及影音魔力盒提供的DSM影视服务的支持。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard＋新软件推出

AceKard小组发布了AceKard＋用FAT Menu V1.14版，加入对隐藏文件的支持。用户在电脑上将文件设置为隐藏后，在AceKard＋同样不会显示该文件。存档列表Savelist 也更新到第0870号ROM，用户可以使用AKManager的在线更新功能自动更新。详细情况请参见本辑相关文章。



EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin2新版烧录软件发布



EWin官方于2月17日发布EWin2用烧录软件V1.31。新版修正《口袋妖怪 钻石·珍珠》白屏问题和《死神Bleach DS 2nd黑衣闪现的镇魂歌》的存档问题。另外还加入游戏软复位功能，游戏中同时按A、B、X、Y、L、R键可进行复位，不过并非所有游戏都支持软复位。EWin官方在3月1日发布了V1.968版内核以及V1.31(0301)版转换软件，新软件主要是支持了近期的热门游戏《超级机器人大战W》。鉴于游戏的特殊性，官方建议玩这个游戏前，先将内存格式化一下，然后再烧录，格式化前要记住备份其他游戏的存档哦。新版软件可以去厂商网站的官方论坛去下载。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS用Moonshell新版公开

R4小组在2月10日推出R4DS用新版Moonshell。本次更新解决了Moonshell V1.6音视频同步问题，完全支持多媒体软复位。用户删除TF卡中原先的moonshell和/或shell目录以及 _DS_MSHL.NDS 文件，将新文件拷贝到卡中即可使用。



DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink烧录软件补丁放出

EDiy于2月16日推出DSLink用烧录软件补丁，解决新游戏《死神Bleach DS 2nd黑衣闪现的镇魂歌》的黑屏问题，现在可以正常存档和软复位。下载补丁文件解压后，覆盖烧录软件目录下同名文件即可。另外，EDiy举办的“新年征新语 妙语连珠中大奖”比赛结果也已经揭晓了，共有125位用户中奖，大家快去官方网站中看看吧。



DSFireCard

厂商网站：http://www.dsfirelink.com

DSFireCard新版内核发布

烧录卡新秀DSFireCard 于近日发布V1.3版内核升级程序。新版烧内核微调了游戏读卡速度，解决了《口袋妖怪 钻石·珍珠》进入地下世界时数据读取出错引发的黑屏问题；调节了3D图标变化的速度；修复了goto Menu死机问题；调整了FAT系统部分结构，要求升级后必须重新格式化卡带；增加对NRIO FatIO库的支持并修正了之前NRIO的一些错误；支持FAT DLDI接口，支持Moonshell1.6 视频播放。新版内核还支持手柄、鼠标模式，插入火线USB卡的情况下按住SELECT键开机，能够跳过U盘程序直接进入3D菜单，选择新的DSPAD程序运行可以把NDS模拟成电脑USB游戏手柄、鼠标，操纵任何电脑游戏。



Slot1 烧录卡综评 Vol.4

文 ZinniaSun2000、小超 编 米格

大打价格战，各品牌烧录卡全面升级——AceKard+、N-Card升级报告

随着众多NDS真卡大小烧录卡的出炉，国内烧录卡业已经正式迈入新时代。Slot1烧录卡的先驱AceKard在受到新一轮烧录卡大战的洗礼后，再一次对技术进行了革新，发布了支持FAT格式的AceKard+。而另一款素以低廉的价格为广大用户所称道的N-Card在春节前夕，再接再厉推出了N-Card的升级版，针对先前产品做了种种改进，以适应日趋激烈的市场竞争，并带给玩家更新的体验。下面就让我们来看看这两款烧录卡的性能究竟如何吧。

AceKard+

售价：198元
官方网站：http://www.acekard.com

外观篇

由于本次收到的是样卡，因此产品的包装和卡片贴片依旧采用的旧版AceKard包装，当然，新的产品也是有5种颜色可供选择的，而且本来AceKard的包装也还算时尚，卡带的做工、大小都很符合Slot1烧录卡的标准，只是中间主控芯片的天窗开得实在有些明显。卡片插在主机上没有任何突出，而且不论卡片本身还是TF卡（即MicroSD卡）的插槽插入都很轻松，弹出手感也很好，笔者测试了一个多月，也没有发生过像某些烧录卡那样TF卡不能弹出或是整个烧录卡自动从主机弹出的现象。



▲样卡的包装、贴纸并没有变化，中间凸起的就是主控芯片。

使用篇

提起上一个版本的AceKard，让人称道的是它可以算首款支持Clean ROM的Slot1端烧录卡，但让人怨念的是那时由于技术上的限制，AceKard对TF存储卡采用了一种独特的AKFS文件系统，导致一块TF卡除了供AceKard使用外，无法再被Windows系统识别来作为可移动磁盘使用，并且通过专用的ROM管理软件也非常麻烦，时常需要进行备份存档格式化存储卡这些麻烦工序。而这款在1月28日正式推出的AceKard+终于解决了FAT系统烧录问题，在技术上赶上了最新一批Slot1三免烧录卡。

使用新版本的AceKard+玩NDS游戏非常简单，只需要去官方网站下载最新版本的AceKard系统文件，然后将TF卡通过读卡器插在电脑上，解压系统文件，将得到的system文件夹拷贝到TF卡根目录下即可。下面就剩下拷贝Clean ROM的工作了。拷贝完成后将AceKard+插在主机上，就能享受Clean ROM的乐趣了。

本次评测采用了最新的1.14版系统文件，首次进入系统后会提示通过SELECT配合左右十字键调整TF卡卡速的提示。然后蓝蓝的界面上就是ROM选择界面了。这时主机的上屏会显示各种ROM信息，而下屏则是文件浏览界面，这时按下START键可以显示帮助，各种操作在这里都已经写明，笔者就不再赘述啦。值得注意的地方是，AceKard+同样采用的是开机备份存档到TF卡的设计，因此建议大家在最后一次游戏后最好重启一下主机将存档备份一次会比较安全。另外，AceKard+同EZ5等烧录卡一样，对于新的NDS ROM无法识别存档时则需要按Y键手工选择，或者上官方网站更新Savelist文件来更好的支持新游戏存档。


▲首次进入烧录卡主界面会提示调整卡速。

兼容篇

这里所谓的兼容性主要包括两个方面的内容。首先是对Clean ROM的兼容，其次就是对TF卡的兼容。在Clean ROM兼容性方面，AceKard+还是非常不错的，不论采用FAT16还是FAT32文件系统，都



▲上屏会显示当前选择ROM的各种信息，这里我们需要注意存档是否能识别。

能实现游戏的全面兼容。另外由于支持DLDI驱动，对于NDS自制软件的兼容性也还算好，而且像MoonShell这些必备软件厂商还专门提供了AceKard+专用版本下载。而对于TF卡兼容方面，AceKard+曾经就表现得非常麻烦，而这次AceKard+的表现要好得多，对于低速卡很多都只是拖慢，很少出现运行后黑屏或是死机的现象。不过这里还是建议大家购买日产芯片的Kingston 1GB容量的TF卡，它在速度表现上非常出色。

总结

升级后的AceKard+已经在技术上赶上了新一批Slot1烧录卡，而且在技术提升的同时价格还在不断下降，还是很具有诱惑力的。虽然老版AceKard无法通过升级软件系统实现对FAT系统的支持，但厂商厚道地提供了换卡服务。低廉的价格和优质的服务，AceKard+应该还会有不少支持者吧。

N-Card

售价：8Gb 199元，16Gb 299元
官方网站：http://www.superdslink.com/

外观篇

这次的升级版，N-Card抛弃了原先的硬纸盒包装，改用比较普通的软纸盒包装。纸盒的外观也有了变化，通体黑色，正面中央是硕大的N-Card，左上角则有DSGBA的标志，字体使用了烫银效果，看起来非常醒目。虽然纸盒比较软，但不用担心，N-Card仍被装在内部的塑料壳内，能够抵挡住外部的振荡。至于配件方面，这次仍旧是老三样，即N-Card卡本体、USB连接线还有火线烧录器，没有配备说明书和光盘。需要查看使用方法的朋友，可以去N-Card官方网站，网址为http://www.superdslink.com。



▲内部配件仍是老三样。

N-Card升级版的做工比起老版有一点进步，整个卡没有毛刺，贴合紧密，插入NDSL卡槽也很顺畅。这次提供的是NDSL防尘卡大小的火线烧录器，能够完美地插入NDSL不突出。

使用篇

笔者收到的这款N-Card为16Gb容量，大约相当于电脑容量的2GB。看过第57辑评测的朋友应该了解，N-Card采用了两种模式，其中OS模式需要通过烧录软件拷贝ROM，而3DWin模式才支持FAT格式ROM的直接拷贝。两种模式转换起来比较繁琐，而在升级版的产品中，弃用了原先的OS模式，转为采用3DWin模式，使用起来更为便捷。



▲下屏显示游戏图标。

N-Card的使用方法仍没有变化，需要同时将火线烧录器和N-Card本体插入到NDSL中，然后将火线烧录器用USB连线将电脑USB接口连接起来。开机出现系统界面后，按A键运行N-Card卡带。此时，电脑将会把N-Card识别为一个移动磁盘，磁盘为Windows可以识别的FAT格式，用户可以直接将Clean ROM拷贝到移动磁盘里面。老版产品采用USB1.1传输协议，传输速度较慢。而升级版的产品支持USB 2.0传输协议，传输一个64MB的游戏ROM只需要1分钟不到，比起老版本来说，传输速度提升不少。现在老版的用户也可以同厂商联系更换为新版的火线烧录器。

兼容篇

本次评测的N-Card内核版本已经升级到V1.23。使用界面很简洁，支持触摸屏操作，用户只要点击相应的图标即可进入游戏。笔者运行了比较新的《超级机器人大战W》、《重装机兵 钢之季节》、《陨石大战 迪斯尼魔法》等游戏，都能够正常运行，记忆没有问题，也没有拖慢和卡顿的现象。看来，N-Card对游戏的兼容性的确不错。借助最新的DLDI，N-Card对自制软件的兼容性也有了提高。出厂的N-Card已经内置了MoonShell V1.6版，其他的像PDA软件DSOrganize、漫画软件ImgView、MD模拟器PicoDriveDS等也都能在N-Card完美运行。



▲N-Card的性价比不错。

总结

N-Card支持FAT格式Clean ROM的直接拷贝，内置引导功能，是目前比较完美的三免烧录卡。借助火线烧录器，N-Card还能实现用NDS模拟电脑手柄、鼠标等新奇功能。N-Card的售价也很有诱惑力，8Gb的价格为199元，16Gb的价格为299元。这个价格比起存储卡式的烧录卡要实惠不少，更何况玩家不需要再担心存储卡的速度。



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

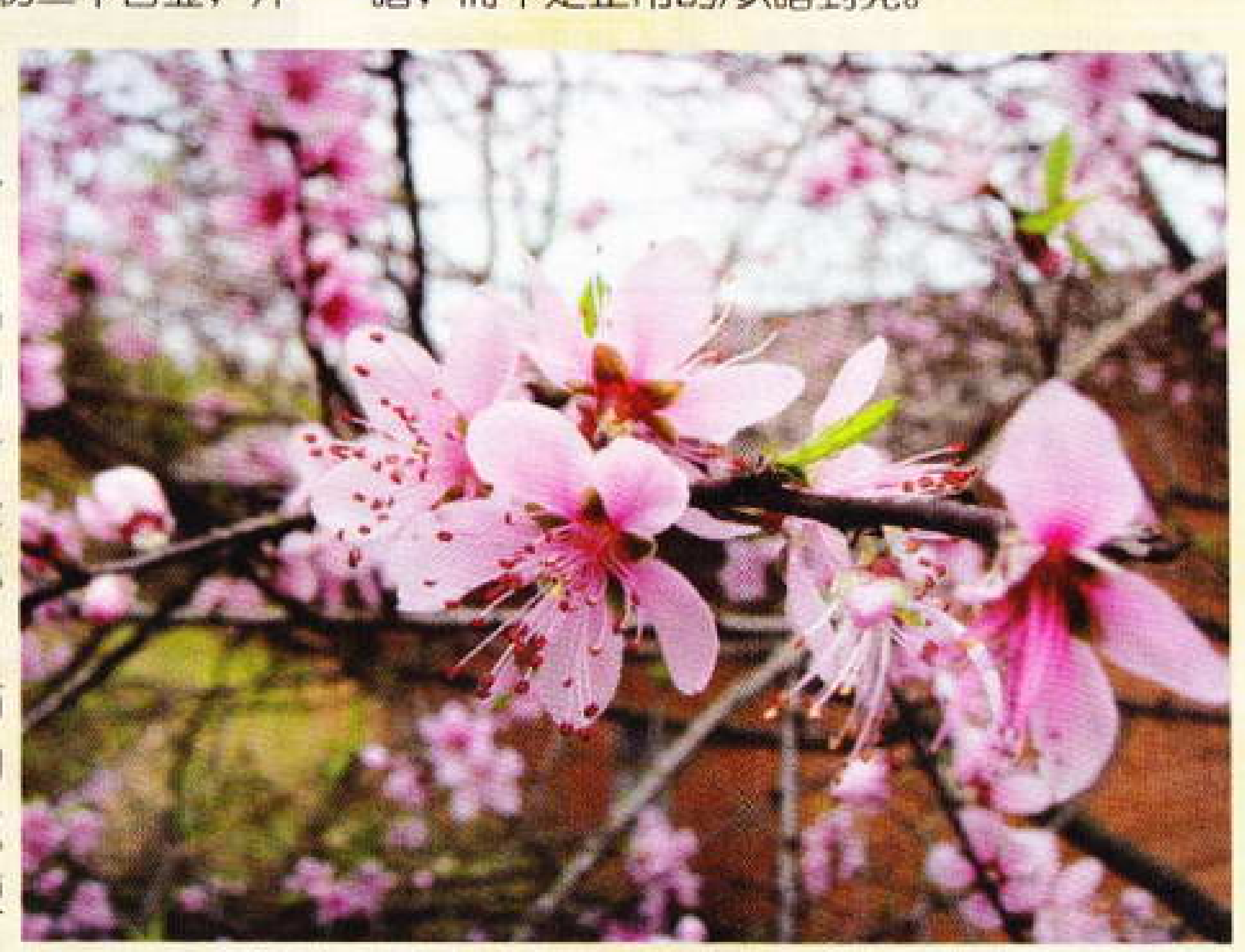
三月的春风剪去冬的寒冷，带来绿色的滋润，世界万物迎来了崭新的一年。希望这美好的春季可以引领所有读者走向一个新的高峰，衷心祝愿大家学习进步、事业有成、开心每一天！

冬季过后的游戏市场异常繁荣，广州的日间温度涨到了27度，笔者这些天逛市场都是穿着短袖去的。而游戏市场里每家店也都热火朝天，绝无冷场。笔者从部分店员那里了解到：2月中旬临近春节时生意非常火爆，所有游戏店都停止了员工的休假，每一位员工在大年三十那天都工作到了下午。而掌机的销量也在这段时间到达了一个高峰，其中PSP的销量不仅超越了NDSL，甚至还超越了PS2、Xbox360等家用机，成为了春节期间最畅销的游戏机。

春节之后头几天大部分人都要走亲戚，因此游戏市场的生意暂时性地冷场了几天。大部分游戏商们趁机休息，初一到初三不营业，并大量进货以应付下一轮生意。果然，初四那天游戏市场重新回归到年前的火爆程度，不少学生都带着压岁钱前来购机，而成年消费者也趁着新年的高兴劲儿出来买游戏机。从初四到元宵节这段时间，卖得最好的仍旧是PSP，新年前后已经卖疯了，游戏市场随处可见挑机、贴膜、买记忆棒的顾客。

自从成熟的软降程序发布之后，PSP的价格在2月中旬跌到了1350元左右，1350元这个价格是PSP这两年以来最便宜的价格。只可惜好景不长，PSP最终还是因为春节的到来而涨价。笔者于3月3日再次踏入游戏市场做价格调查，发现大部分游戏店的软降1.5普通版PSP都卖1430元左右。有小部分游戏店开价1400元，但强制要求消费者购买一定数量的配件；当然也有少部分游戏店开价1450元。总而言之1430元的价格是大部分游戏店的报价。

大家在购买PSP的时候，还是要留心检查手中的机器是否为硬降机器。毕竟在3.03软降程序面市之前，不少水货商都储备了一定数量的硬降机器。硬降机器的特征一般为主机版本已经为1.5版，并且屏幕亮度调节为从亮到暗，而不是正常的从暗到亮。

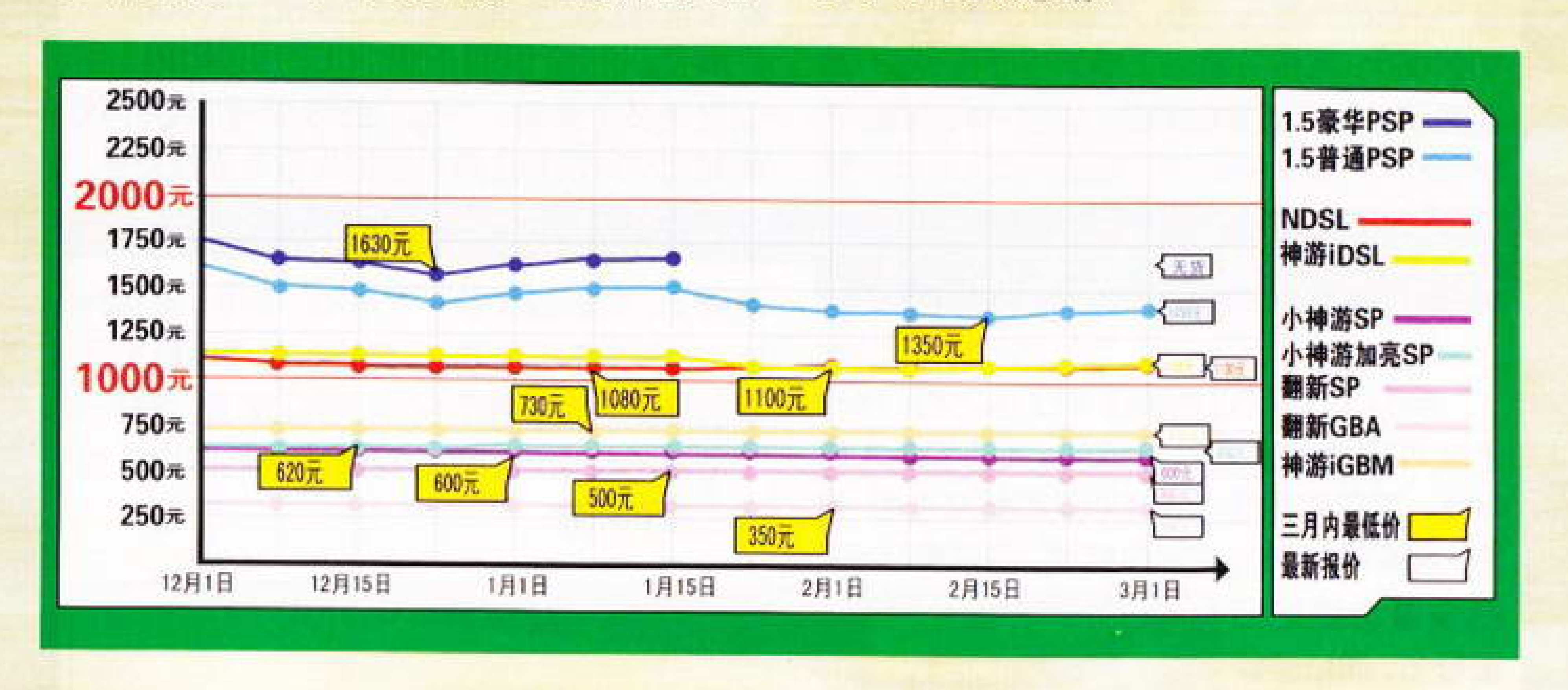

▲为各位读者朋友献上笔者故乡的桃花，并致以春的祝福！

由于Sony已经停止豪华版PSP的生产，因此市面上所卖的豪华包都是水货商以前扣下来的，价格为190元。现在有不少黑心奸商会用假货掉包替换掉原装品，例如耳机、软包、绳带目前都有仿制品。笔者建议现在打算购机的朋友先购买普通版机器，豪华配件可以改日再买，以免现在被大宰一笔。

记忆棒的价格现在比较平稳，没有先前跌得那么快。现在市场上最常见的是容量分别为1948M、1959M的2G记忆棒，店里价格大约为180元。4G记忆棒最近比较混乱，速度不同的三四种棒都出现在柜台里，价格都在360～390元左右。

NDSL在春节期间的销量虽然没有PSP高，但成绩也不错。现在价格最便宜的版本已经不是神游iDSL了，因为神游iDSL的价格已经从春节前的1100元涨到了1150元，除了浅蓝色版iDSL，其余颜色的iDSL都有现货。而美版NDSL则从1120元小涨到1130元。NDS烧录卡方面，R4售价为180元；EZ V售价为260元；DSLink售价为180元；AceKard售价为200元；SC DS售价为299元。需要特别说明的是，烧录卡的品种虽然多，但游戏店未必会全部都进货。店员透露目前最好卖的卡是R4，一个原因是便宜，另外一个原因是好用。

纵观今年春节期间掌机的销售情况，主机涨价的幅度比往年要低很多，这是让我们玩家感到欣慰的地方。主机价格的稳定带动了大量组装配件的上市。在挑选记忆棒、烧录卡等配件时，大家要做好预习工作，先阅读《掌机王SP》相关文章或去网站查询资料，这样去购机时才不至于太被动。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1430(软降)	1150	1130	—	—	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	—	1430	—	1150	800	—	580	650(背光)	600
福建厦门	快乐多电玩	1730	1530	1180	1160	—	—	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1680	1500	1200	1180	850	750	750	650(背光)	550
安徽合肥	红星四海电玩	1700	1480	1100	1150	680	—	—	580(背光)	480

硬件短消息

春节回家专门光顾了几趟家乡的电玩小店，发现果然内陆与沿海的游戏周边产品果然存在着很大的差距。米格在深圳逛电玩店经常能看到一些知名、经典的国外周边产品，还有各种款式的国内仿货看得人目不暇接，可回到家乡发现电玩店里除了烧录卡、记忆棒、屏幕保护贴以外，就是一些陈年老款的PSP音响底座和NDSL便携包之类的产品，看来内陆的电玩市场的确有待开发，没有好的产品怎么能有好的销量？只有建立一个良性循环体系才能持续发展啊。

国外周边

NDS 立体声广播接收器

售价：10美元（约人民币78元）



手机、掌机、钱包、耳机……每次米格出门前，总是要面对各种便携设备取舍半天，而最终将自己新爱的飞利浦便携FM收音机撇在一旁。不过如今掌机的机能如此强大，其实只要一个简单的硬件外设，就能满足各位广播迷的需要，让你一机多用。而Dragon's Stereo FM Radio Converter就是针对NDS、NDSL主机量身定制的一款立体声广播接收器。这款产品采用了主机的Slot2接口，将一块比GBA卡带略大的接收卡插在主机上以后，无须电池、无须特殊驱动装置，就可以通过它本身所带的音频接口来收听FM广播了。这款产品还配有OLED液晶屏幕，可以存储多个频道，而独立的音频输出芯片效果要比NDS系列主机本身的音频效果好很多。

NDSL 专用游戏支架

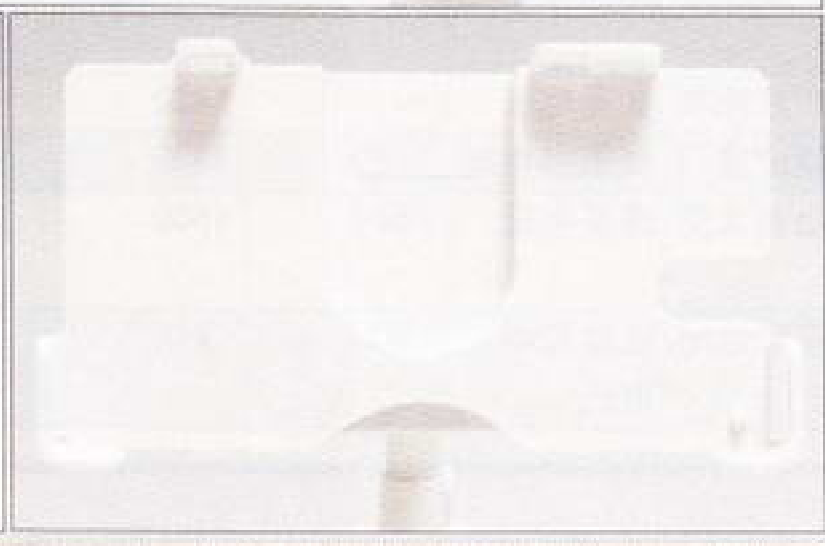
售价：1380日元（约人民币91元）

自从《成人脑力锻炼》开了头之后，NDS上竖屏的游戏真是越来越多。《三国志大战DS》，还有即将推出的《心跳回忆女生版 初恋》都采用纵屏方式进行游戏。可就算NDSL的重量也要比书重很多，而且硬硬的质感，举久了还真挺累的。考虑到如今游戏横横纵纵的操作以及人体工学原理，UGAME推出了这款可自由旋转、自由调整角度、位置的NDSL支架。这款产品底部采用吸盘结构，可以紧紧吸附在光面桌子、玻璃等材料表面；中间采用可定型塑料软管制作，能够实现360°任意旋转及全自由度移动；顶部固定着一个NDSL卡盘，能够将NDSL紧紧锁在其中，这样玩家就可以根据自己的需要来任意摆放NDSL的位置了，调整一个舒适的位置玩游戏，可以让你玩得再久也不会感到疲惫。



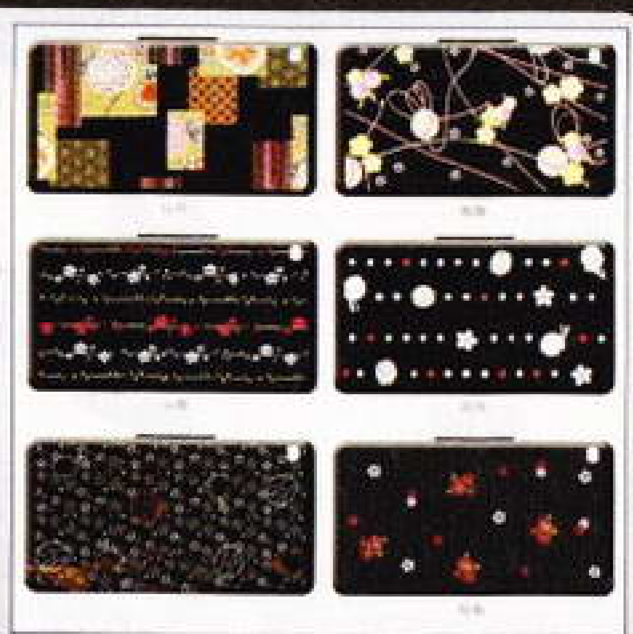






和风铝制 NDSL 便携保护壳

售价：4800 日元（约人民币 316 元）



最近一款风格独特的 NDSL 便携保护壳步入了日本周边市场。这款产品采用铝制材料制作，重量轻盈，且坚实耐用，可以将NDSL主机完全包裹在里面，保护得严严实实。产品内部还有缓冲层，以防止携带过程中主机与外壳之间的碰撞。另外，这款产品最为独特的就在于它的表面图案。采用日本古典风格的布料花纹设计，绘制在黑色漆料上，看起来给人以优雅、质朴的感觉。目前，这款产品共有6种款式可选，分别是有牡丹、梅鞠、小梅、白兔、红兔、樱菊，女玩家们应该会喜欢吧。

PSP 个性贴纸

售价：460 日元（约人民币 30 元）



长久以来PSP 老玩家们面对着自己那台颜色古旧、日益磨损的爱机，是否会希望为它带来一些新鲜气息呢？由SCE自家出品的这款PSP 个性贴纸就能满足你的要求。这款产品采用特殊塑料纸和粘贴剂制作，表面图案以高像素喷绘工艺绘制在贴纸表面，不会褪色、磨损，而且贴纸独特的高反光纸质光泽度绝不亚于主机本身的亮泽感。采用可反复粘贴的粘胶即使将贴纸揭下也不会在主机上留下任何胶体污迹，让你的主机表面光泽依旧。

文 Akin

国内周边

NDS 旅行充

NDS Travel Power Adapter

外观：★★★★☆
性能：★★★☆☆
性价比：★★★★☆
批发价：14 元



说明：

该产品是一款针对 NDS 电池独立进行充电的设备。乳白色的外形，配合 LED 闪灯提示，外观看起来非常时尚，而且带有自动充放电功能，有效地延长了备用电池的使用寿命。同时，外形小巧轻便，出门携带非常方便。

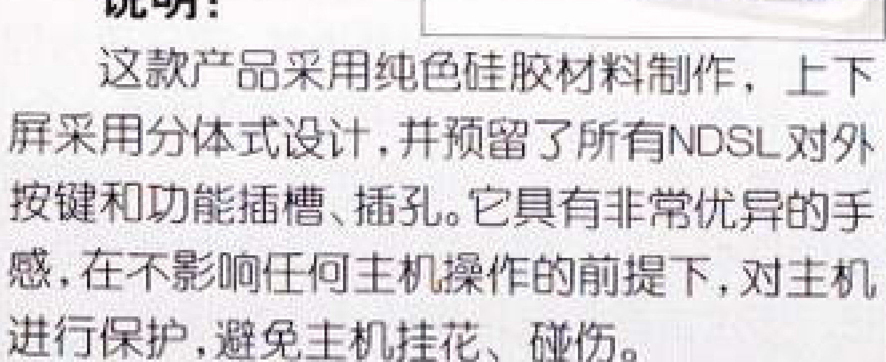
特点：

延长电池寿命，功耗小，方便携带。

NDSL 硅胶套

NDSL Silica Protector

外观：★★★★★
性能：★★★★☆
性价比：★★★★☆
批发价：12 元



说明：

这款产品采用纯色硅胶材料制作，上下屏采用分体式设计，并预留了所有NDSL对外按键和功能插槽、插孔。它具有非常优异的手感，在不影响任何主机操作的前提下，对主机进行保护，避免主机挂花、碰伤。

特点：

轻便、无毒，色彩多样，手感佳。

PSP 布包

PSP Cloth Case

外观：★★★★☆
性能：★★★☆☆
性价比：★★★☆☆
批发价：9 元



说明：

仿日本 HORI 布包外形制作，多款颜色可选，绒布网包看上去绚丽、时尚。耳机接口位置空出，携带的同时还可用 PSP 来欣赏音乐。

特点：

价格便宜，小巧实用。

PSP 2.1 音响

PSP 2.1 Speaker

外观：★★★★★

性能：★★★★★

性价比：★★★★★

批发价：120 元



说明：

该产品为针对PSP游戏专门设计，能够实现游戏时的高保真音效回放。采用最先进的D类音频功率放大器，并且配备遥控装置。主机座和左右声道箱的俯仰角度可进行任意调节，并且还有独立耳机接口，可外接耳机。当然，底座充电功能也是很实用的。

特点：

近乎完美的外观，专业级低音效果，而且操作方便。

PSP 简单音响

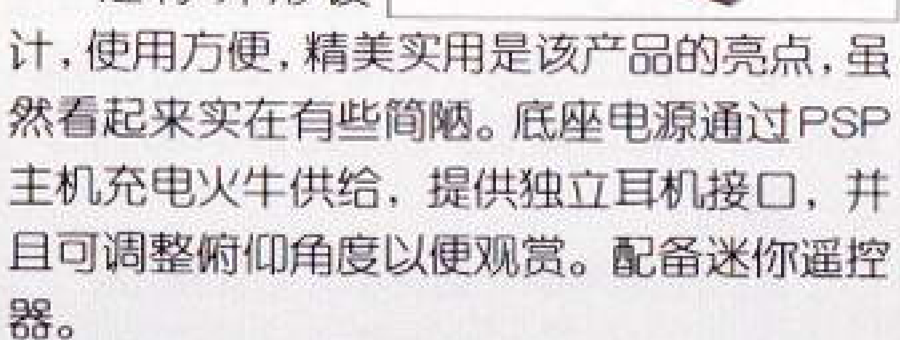
PSP Simple Speaker

外观：★★★★☆

性能：★★★★★

性价比：★★★★☆

批发价：45 元



说明：

迷你外形设计，使用方便，精美实用是该产品的亮点，虽然看起来实在有些简陋。底座电源通过PSP主机充电火牛供给，提供独立耳机接口，并且可调整俯仰角度以便观赏。配备迷你遥控器。

特点：

音效好，体积小，方便携带。

PSP 1800mAh 电池盒

PSP 1800mAh Battery Case

外观：★★★★☆

性能：★★★★☆

性价比：★★★★☆

批发价：27 元



说明：

该产品除了安装在PSP主机后面的电池盒以外，还体贴地附赠一套配合电池盒外形专用的主机硅胶套。另外这款产品还提供一个专用的充电火牛以及USB电源线，为电池盒提供安全、方便的充电方式。这款电池盒最具特色的地方还在于背后有一个可调节仰角支架，通过它你可以将小P立在桌面上欣赏电影了。

特点：

配合备用电池延长游戏时间，外形设计独特，手感佳。

PSP 面板

PSP Skin

外观：★★★★☆

性能：★★★☆☆

性价比：★★★★☆

批发价：9 元



说明：

该产品采用ABS原料制成，清洁方便，清洗时用绒布轻轻擦拭即可。将面盖按箭头方向扣下即可轻松安装，拆卸时将面盖边缘挂钩抬起即可取下。只是易刮花的缺点一向是透明面板的弊病。

特点：

拆卸、清洁方便，简单大方。

NDSL 10 合 1 套装

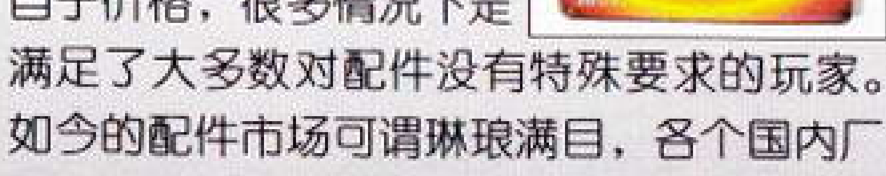
NDSL Super Travel Kit 10 in 1

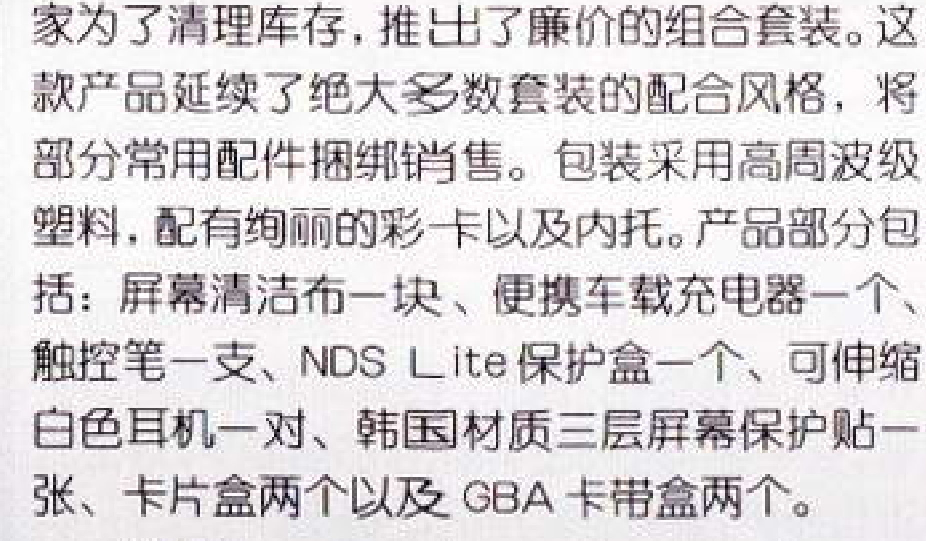
外观：★★★★☆

性能：★★★☆☆

性价比：★★★☆☆

批发价：50 元





说明：

套装的优势不仅仅来自于价格，很多情况下是满足了大多数对配件没有特殊要求的玩家。如今的配件市场可谓琳琅满目，各个国内厂家为了清理库存，推出了廉价的组合套装。这款产品延续了绝大多数套装的配合风格，将部分常用配件捆绑销售。包装采用高周波级塑料，配有绚丽的彩卡以及内托。产品部分包括：屏幕清洁布一块、便携车载充电器一个、触控笔一支、NDS Lite保护盒一个、可伸缩白色耳机一对、韩国材质三层屏幕保护贴一张、卡片盒两个以及GBA卡带盒两个。

特点：

保护类配件实用性很强，价格很有优势。

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

黑角DS Lite充电双雄

黑角 DS Lite 充电双雄

DS Lite Power Partner

产品型号：BH-DSL09501

建议零售价：65 元



NDSL 主机电源采用110V 电压接口，用起来确实麻烦，其实与其买个 220V 转 110V 变压器，还不如直接买一款 220V 专用 NDSL 火牛来得方便实惠。黑角公司的这款产品就是看中了玩家这方面的需求，并附赠一条专用的 USB 充电连线，提供完整的主机充电解决方案。这款产品支持交流110V－240V电压输入，频率50/60Hz，电流0.17A，输出为直流5.2V，450mA 电流，与原装NDSL 充电器规格完全相同。充电器外形设计时尚，采用白色塑料外壳制作，正面还带有LED 电源指示灯。USB 充电连线的功能自是不用多说，即插即用，不过根据PC 电源USB 提供电压略有差别，采用USB 充电连线的充电时间不大一样，但往往都要比采用独立充电器充电时间要长一些。专用火牛+USB 充电连线，携带方便，为主机电力供应提供双重保险。

马修： 外形是比 NDSL 充电器好许多，而且输入电压适用范围更广。

LIKY： 白色火牛不耐脏，电源插头不能折叠，不大方便。



高保真线控耳机



Hi-Fi Earphones With Remote Control

产品型号：BH-MUL03002

建议零售价：69 元

耳机一向是玩家们买机时挑选的又一重头，挑选一款价格适中、为主机量身定制的耳机更是一门不小的学问。而这款产品则是针对了掌机的特性，尤其针对 PSP 音频芯片的特性而制作的一款性价比适中的耳机。它采用PU线体制作，轻巧柔软，线体弹性好；高保真立体声音效，让你的主机音域更宽阔；另外附赠的音量线控操作起来更加方便，尤其是当主机放在包中欣赏音乐时，小小的线控能够为你解决不少麻烦。

详细参数：

发音器：动圈形单元直径 16mm

频率范围：20Hz－20000Hz

阻抗：32Ohm

灵敏度：112dB （at 1kHz）

最大输出功率：5mW

接驳插头：3.5mm 立体声

线长：120cm

雷伊： 插在 PSP 上听效果确实不错，只是价格还是略高了一些。





琉璃： 外形还是不够美型，没有照顾到女性玩家的需求制作特别款式。



游戏万花筒





《光辉圣约》主题曲CD即将发售！



本作作为NDS上的首款原创S·RPG着实让不少NDS玩家体验到了掌上战略的乐趣，充满魔幻的原创剧情，让这个传统的战棋游戏玩起来充满新意。游戏公布初期本作就吸引了大批玩家的眼球，除了精美的人物角色设定外，游戏的音乐也是让这个游戏如此受关注的重要原因之一。本游戏的BGM全部由曾担任《异度装甲》、《异度传说 力的意志》的著名音乐制作人光田秀典负责，同时游戏的主题曲《Brilliant World》也由"BJ Girls"的主唱织田かおり演唱。

参加了去年东京电玩展提供的《光辉圣约》试玩的玩家可能都已经把主题曲以及游戏中的5首BGM先睹为快了吧，但是为了满足更多玩家的需求，MMV终于定于游戏发售的一个半月后，也就是3月21日推出游戏的主题曲CD和《Luminous Arc original Soundtracks》。主题曲CD中除了收录《Brilliant World》外还将收录另一首《Wish on》以及这两首曲子的卡拉OK版，售价1260日元。《Luminous Arc original Soundtracks》将收录游戏全部38首BGM，售价3360日元。喜欢本作的朋友一定不要错过这次千载难逢的机会哦！



《三国志大战DS》限定版PLAYSTANDSET

《三国志大战DS》是近期热门的游戏之一，除了五花八门的卡片，还有一个比较有特色的地方就是必须竖着才能玩了。有趣归有趣，但单手竖拿NDS久了，难免会感到十分酸涨。还是世嘉公司体贴玩家，于游戏发售次日就发售了《三国志大战DS》的主题支架，可以帮助玩家缓解疲劳之苦。该套装包含有主题卡带收藏盒、可旋转NDS支架以及主题触控笔。只是这款周边的数量有限，国内要能买到的话，估计也是天价吧。








情人节新创意 马里奥金币巧克力

马里奥大叔的魅力和影响力实在是太广泛了，就在今年的情人节期间，巧克力厂商就伺机推出了一款巧克力礼品套装，每盒巧克力都会随机附赠一个迷你模型。这些迷你模型一共有5款，至于能拿到哪个？就看买家的的人品（RP）了。如果你的另一半是游戏玩家的话，或者又非常"控"马里奥大叔的话，那以这套马里奥金币巧克力做礼物就再合适不过了。



▲马里奥和路易



▲其他3名游戏角色



▲和小时候吃过的金币巧克力没什么区别哦





▲全套迷你模型

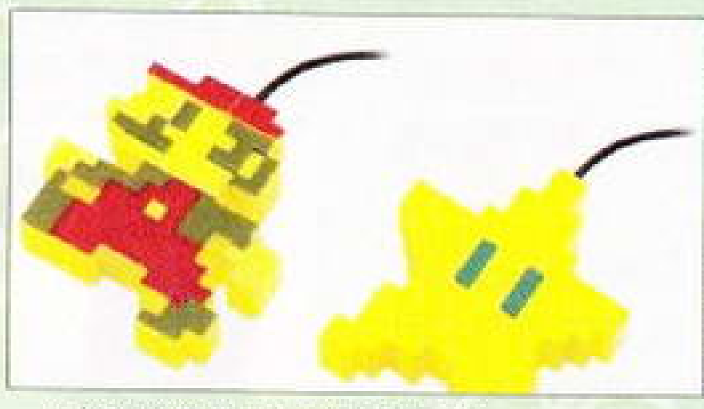


▲包装盒也很可爱



马里奥造型PC鼠标

日本游戏厂商Banpresto将推出以任天堂形象代言人"马里奥大叔"和"《马里奥》系列"游戏中的经典道具"星星"为造型的鼠标。马里奥大叔的帽子和星星的顶端部分分别隐藏着左、右键，同时对应Windows XP/ME操作系统和USB（1.1）接口。这款"点阵版马里奥大叔"造型的鼠标绝对是办公室中最吸引人眼球的装备。



▲点阵造型的马里奥鼠标近照。



▲每天摸着马里奥大叔上网还真好玩！

《怪物猎人 携带版 2nd》周边欣赏

PSP版《MHP2》无论游戏品质还是商业表现都可谓不负众望，再次巩固了系列在日本PSP游戏市场的龙头地位。本书之前介绍过的首发限定包显然不是全部，随着猎人文化的逐渐普及壮大，可以预想其周边产品也会越来越多，这次就再次让大家欣赏一些官方周边。



▲PSP主题面板，木质的纹理很古典。



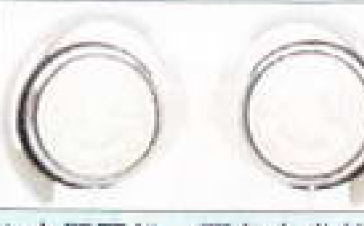
▲UMD保护盒，两种款式各自印有《MHP》和《MHP2》的LOGO，很有收藏价值。

Capcom确实是一个容易让人惊喜的公司，每当你认为它的某个游戏系列开始衰落的时候，总会有一个新的系列让人眼睛一亮。从PS2版的初代《怪物猎人》至今，本系列已经逐渐由一个试验性作品发展成为一线大作。游戏中的各种套装也都是周边的绝好素材，如同《高达》作品中的机体涂个大红就是"XXX夏亚专用机"一样，厂商也有雌火、樱火、金火这样的潜力股，就是不知道它愿不愿意骗钱了。（笑）





▲UMD贴纸，依然是PSP平台系列两代的主题。



▲主题耳机，两条古龙的图案很是可爱。不过在游戏里面，它们可都是可怕的顶级敌人。

《逆转裁判4》主题挂历

期盼了大半年的《逆转裁判4》，还有一个月就要发售了。由于换了主角，我们可怜的成步堂龙一君只能沦落到了被告的位子。大概是怕新主角的人气不够旺，王泥喜法介从定稿阶段开始，就频繁地露脸，出没于各种杂志周边之上。这不，《逆转4》的主题挂历又要赶在游戏之前开卖了，王泥喜依然特别晃眼。该款挂历的售价预定为1260日元，折合成人民币将近80多元。最稀奇的是，挂历的日期还是从今年4月份开始，到12月份结束的。半年历也不算么，一年历也不算。估计国内是鲜有人问津了，我们还是看着华丽的王泥喜，期待他在游戏中的表现吧。







新时代的玩家，新一代的马桶！

米格第一眼看到这产品的瞬间扑倒了，不得不说这款产品的创意实在太足了，当然恶趣味也同样十足。对于喜欢厕上读的玩家而言，我只能说你们的装备该更新啦！

这是由Roto-Rooter公司所出品的名为“Pimped Out John”的产品，几乎可以满足所有的休闲与办公活动，而且还有冰箱零食在旁边伺候着，就算你打算在马桶上坐一整天，相信这套装备已经足够了（因为已经解决内急问题）。连厕所都要被电脑攻占，真不知道是科技进步太快，还是人类越来越会享受了？现在来讲解这个神奇的马桶组合，它拥有相当多的支架，你可以摆上一台笔记本电脑，在滚筒卫生纸上有个iPod插座，可以让你边上厕所时还能边欣赏愉快的音乐来放松心情，万一觉得上到闷起来的话，你可以透过LCD屏幕来享受Xbox360或者电影来调和上厕所的节奏感。



人气宅女出演NDS《机战W》电视广告







日本厂商用人气美女宣传游戏的商业手段相信大家都已经很熟悉了，毕竟看起来很养眼。日本的人气宅女中川翔子也为《超级机器人大战W》拍摄了电视广告。中川翔子说，她本人是一个游戏爱好者，而且在小学时代就已接触过“《机战》系列”。而更使中川翔子小姐兴奋的，是《机战W》中有《机动战士高达SEED》中的人物和机体——看来偶像高达剧的号召力也是不容忽视的哦。



在失重状态下玩NDS！



我们成天玩掌机，如果把掌机拿给宇航员去玩，岂不是很好？不过这个想法也只限于想想，因为不久前，两个美国玩家在失重的状态下试玩了游戏，结果才发现，失重状态下玩游戏同需要相当程度的训练。

两名玩家是美国MTV电视台承办的一次任天堂玩家互动活动中的两位游戏比赛获胜者。他们获得了参观美国航空太空总署并亲身体验太空失重状态的机会，于是两个人就想到了在失重状态下来一次玩NDS的比赛。

两个人在失重状态训练舱中使用各自的NDSL玩起《节拍特工》和《星际火狐》，担任此次宇航员体验训练的教官也把自己的NDSL带来与他们一起玩。结果两位老兄在模拟太空舱中被弄得晕头转向，手中的NDSL也经常会飞的不知所踪，幸好任天堂的掌机够结实，飞来飞去也没撞坏。

韩国的各种风格NDSL主机贴纸









印象中，韩国的游戏周边虽说和游戏本身关系不大，但别有一番风格，就像这款韩国厂商的NDSL主机贴纸就是如此，这些贴纸风格各不相同，贴到NDSL上绝对会给自己的机器增添光彩。售价为每款5800韩元，约合人民币50元，有条件的朋友不妨弄一套装扮一下自己的NDSL。



《马里奥赛车DS》的玩具周边





《马里奥赛车DS》真是款好玩的游戏，而去年推出的《马里奥赛车DS》相关玩具也非常有趣，玩具有马里奥和耀西，体积很小，可以玩，当然更可以作点缀的小摆设。



上次和大家分享了一些"《真·三国无双》系列"的同人图，作为兄弟篇的"《激·战国无双》系列"的美图自然也不能错过。每次玩这两作游戏时，看到这些驰骋在不同时代沙场上的英雄豪杰，自己就一直在幻想如果他们穿越时空，来一场真正的较量，那么吕布和本多忠胜，谁才是最强的沙场猛将？曹操和织田信长，谁有是真正的乱世枭雄？PS2上即将发售的《无双 大蛇》，就要颠覆历史来满足像我这样总爱痴心妄想的玩家了，期待！



初次接触《战国无双》时，大部分人第一个尝试角色都是真田幸村吧。

总觉得这张画面中，所有人的表情都被描绘得恰到好处。





这张被画得很LOLI的阿国足以与旁边这张阿市比比 谁更可爱。

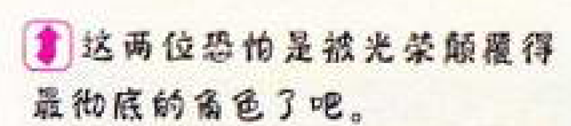


就算到了热爱颠覆历史的光荣手中，浅井长政依然难逃他悲剧的命运……



这张战火中的2P版明智光秀一直是本人的最爱。





这两位恐怕是被光荣颠覆得最彻底的角色了吧。

和大家分享一下这张可爱的石田三成。说实话，这个角色确实很受女性玩家喜爱。



姑且不说真田背上这张贴上去的“友情”，石田背上字怎么变成了“大一大好大福”？！

文 小豆子 编 LIKY



VOL.40

前几天陪朋友去通讯市场买手机，再次见识到国产手机的威力。一部能够运行FC游戏并内置200万摄像头的手机售价只有800元。还有一部内置500万像素摄像头、QVGA屏幕而且支持触摸、操作系统为WM5.0的智能手机只要1500元。虽然这些手机的质量还未可知，但功能上已经非常优秀。看来对于手机生产，技术不再是问题。



WiMax 不可逆挡的趋势

2月中旬的巴塞罗那3GSM大会上，WiMax再次成为全场的焦点。三星展示了两款新型的WiMax手机，摩托罗拉宣布即将推出WiMax手机，甚至连沃达丰CEO也表示看好WiMax技术。WiMax是一种新型的无线通讯标准，比起现在被广泛使用的Wi-Fi标准，WiMax的传输速度更快、传输范围更远。WiMax原本只是宽带技术，但由于可以被应用于手机通讯上，而被电信业所重视。

电信运营商对WiMax可谓既爱又恨。WiMax自身有很多优点，一方面，WiMax的组网成本低，对于基站和终端设备均有着良好的兼容性，WiMax芯片没有高昂的专利费，运营商可以从多个制造商处购买设备从而降低成本。二是WiMax的传输速度快，能够达到70M，这已经远远优于3G，甚至接近4G所提出的100M的目标。第三，WiMax的传输距离远，比起目前Wi-Fi的几百米，WiMax的信号能够传送至50公里开外，是3G基站覆盖面积的数倍。但对于电信运营商来说，WiMax的缺点却是不可忽视的。用户完全可以抛弃传统的语音通讯，转而采用WiMax的VOIP语音服务，拨打网络电话。这样，电信运营商将会沦为宽带提供商，无法获得通话带来的高额利润。

虽然WiMax长期以来受到打压，但已经有部分电信运营商顺应潮流，迫于竞争的需要开展WiMax服务。韩国的WiMax服务已经开展8个月了，印度也将于今年下半年推出WiMax商用服务。WiMax已经成电信业为不可逆挡的趋势。

热辣新闻 悠嘻猴手机游戏推出



从去年下半年到现在，悠嘻猴凭借可爱的造型、夸张的表情俘获了无数网民的心，成为网络红角。天津唐图公司抓住时机，与上海玖峰合作在2月份推出了以悠嘻猴为主角的手机游戏《悠嘻猴之情人节》。游戏玩法简单，玩家操纵YOYO和CICI去抓取各种鲜美食物。游戏还加入了商店的设计，玩家能够购买各种道具。现在游戏是免费提供的哦，喜欢悠嘻猴的朋友可以登陆http://wap.playing.com.cn，在编号搜索中输入02000049下载。

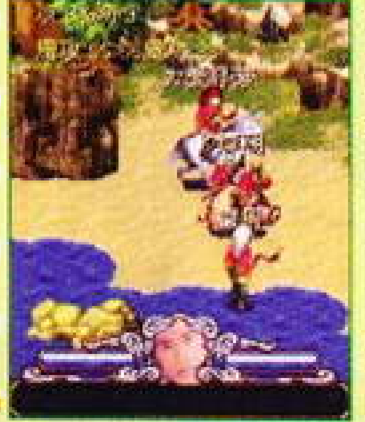
《百乐 原始生活》引入中国



在日本广受好评的手机游戏《百乐 原始生活》于近日被东虹移动引入国内登陆移动百宝箱。游戏由G-mode开发，故事发生在原始社会，一场灾荒让原始人贝克的部落陷入危机之中。为了生存，贝克来到陌生的大草原捕获各种动物。游戏画面十分精美，分为任务、挑战两种模式，任务模式中共有26个关卡，挑战模式中则有有趣的剧情发生。



《失落时空》新版推出



指游数码运营的网络游戏《失落时空》在春节期间推出全新V1.6版。新版支持了更多的机型，解决了摩托罗拉等系列机型无法登陆的问题。对57个技能进行了大规模调整，部分技能重新分配了所属国家。厂商还修改了NPC买卖物品的种类、数量和价格，不同物品在不同NPC那里会有不同的价格。在黄蓉处新增了技能重置点，能够删除所学的技能，并返还已经耗费的技能点。本次更新还堵住了若干疯狂刷钱的漏洞，金钱超标的玩家将被删除刷钱获取的游戏币。

《狂想世纪》正式开放



手游天下开发的WAP在线游戏《狂想世纪》于春节期间正式开放。游戏故事发生在2080年，地球上发生了毁灭性的自然灾害后，诸雄奋起，组建部队，意图统一世界。游戏中将科幻与历史相结合，诸葛亮会再世传授孙子兵法，而郭靖、黄蓉夫妇则会打造倚天枪、屠龙炮。游戏实行任务制，分为剧情任务、转职任务等四大类，完成任务后玩家能获得一定奖赏。有兴趣的朋友快快用手机登陆http://wap.gamezero.cn进入游戏吧。



诺基亚 6300

参考售价 2500元



如果你对诺基亚直板手机情有独钟，那这款6300一定适合你。6300外形方正，采用不锈钢材质。机器的最大卖点是高达1670万色的屏幕，色彩艳丽，虽然尺寸只有2.0寸，但却是QVGA分辨率。6300拥有主流的200万象素的摄像头，能够拍摄最大1600×1200像素的照片，可惜没有闪光灯。6300在媒体方面的功能也不弱，可以播放MP3、ACC等格式的音乐以及MP4、3GP格式的视频。另外，机器内置TF卡插槽，支持最大2GB的TF卡，还支持2.0规范的蓝牙，能够实现蓝牙立体声。6300基于S40系统，可以运行众多的软件和游戏。6300的价格在2500元左右，性价比还是不错的。

热辣手机游戏快报

影舞者 动感节拍

此《影舞者》非彼《影武者》，虽然名称有故弄噱头的嫌疑，但游戏质素还是很不错的。玩法类似《DDR》，用户根据屏幕上的提示按键。厂商加入了很多RPG要素，让游戏趣味大增。游戏中可以选择男孩或女孩，每个人都有独特的舞步。另外还能够使用道具降低难度，通关后会出现隐藏要素，并能通过网络下载场景、舞曲等。

厂商	雅迅天地	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V300 V501 V3 L6 L7／索尼爱立信K503C K750C W800C等		
优点	丰富的要素		
缺点	手感一般		









综合评分 7

厂商网站： http://www.easyhappy.com

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品上线

星际浪子

厂商	捷通华声	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉E2 E398 E680 L6 L7 C650／索尼爱立信K700C／三星D508等		
优点	有趣的任务制		
缺点	流程过短		

国产科幻动作游戏，主角要在浩瀚的宇宙中寻找能量物资。游戏采用任务形式，每一关都有不同的任务，完成任务即可过关。玩家要小心各种怪异的敌人，另外还需留意暗藏的机关。主角使用的武器是激光剑，除了能进行普通攻击，连续按键则可以发出回旋斩等大招攻击敌人。游戏画面比较华丽，6元的下载价格也算厚道。







综合评分 7

厂商网站： http://www.sinomobile.com.cn

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→动作

县令黄马褂2

根据同名电视剧改编的手机游戏，继前作热卖后，厂商趁热打铁推出了第二作。游戏加入了名为鹰之眼的新技能，在地图上使用后能够发现闪光点从而获得新道具或触发战斗。游戏加入了新角色捕头王明泉，剧情则会在数个角色之间切换。迷你游戏依旧被保留下来，并融入到支线任务中，让玩家了解不同于电视版的剧情。

厂商	哈酷那	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉E398 V303 V600 V3／索尼爱立信K700C K750C W810C等		
优点	剧情丰富		
缺点	画面比较粗糙		









综合评分 8

厂商网站： http://www.hakuna.com.cn

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→角色

文 mio 编 琉璃



当一个人拥有了操控他人生命的权力时，他会用这个能力来消除阻碍自己的仇敌还是虚伪的满足自己的私欲？或者会想《死亡笔记》中的主角那样，利用它来创造自己的"正义"呢？



生于神的恶魔

——漫谈《死亡笔记》（上）

"我要成为新世界的神！制造出我认为心地善良的人们的世界。"

多年以前，死神硫克是否从少年夜神月的眼中看到了和昔日巴比伦人一样的光芒？它只是微笑，饶有兴趣地望着少年，认可他成为死神道具——死亡笔记的新主人。在之后日子里静看一个狂傲的人类是怎样去和世界开一场宿命的玩笑。

"用过死亡笔记的人类啊，不要妄想自己能上天堂或是下地狱。"

月的人生正如半月的两半，光与暗并存。在拥有死亡笔记前，他是父母引以为傲的儿子，妹妹眼中完美的哥哥；在学校是名列前茅的优等生，女孩子们憧憬的王子。他的人生无论从哪个角度看都充满了无数种辉煌的可能。但在无人知晓的，少年心灵的角落，黑暗的因子也在悄悄地蔓延着——学校里欺负弱小的同学；街头随时可见的恶霸们；总是报道恶性案件的新闻……

不知何时，在月的眼中，世界变成一只正在腐坏的苹果，眼看着它一天天烂下去却仍得默默忍受，随波逐流地在其中生活。在拥有死亡笔记前，月在世界给他的空间里，麻木地扮演着属于他的角色。

其实人都是表里不一的愚蠢生物……

在拿到死亡笔记的那一刻，月发现原来世界也不过如此，渺小得可以放于掌心把玩。身边到处都是即使马上杀死也有益世界的人们，要决定一个人的生死命运也仅是弹指一挥间的事。月长久以来淤积于心中的浊气终于可以一吐为快——制造新的规则，改造这个日益腐烂的世界。然后死神硫克就看到了笔记上密密麻麻的罪人的名字。它出于无聊而赠于其死亡笔记的少年果然给它带来了无与伦比的乐趣。现实中的优秀少年化身成为让世人胆寒的隐形杀手"KIRA"，尤如地狱使者般，不费吹灰之力将带罪者们纷纷引向亡，让人唾骂的同时令人敬

DEATH NOTE



畏。在玩转他人命运的同时，少年深知自己的命运也将发生不可逆转的改变。这笔交易，或许从一开始注定了是一场疯狂的实验。

注视着KIRA的人群中出现了一个叫弥海砂的少女。仿佛天生就受到神的眷顾般，海砂容貌可爱，星运亨通。在家人被害的惨案中成为幸存者，只身被袭时又奇迹般地逃过。她又是被死神爱上的少女，暗中注视她的死神杰拉丝为了救她，延长了海砂寿命的同时因为违反了死神界的法则牺牲了自己。对海砂抱有好奇的死神莱姆来到海砂身边，却在不期然间被她吸引，成为她重要的同伴。海砂想要接近KIRA的初衷仅是为了感谢他惩罚了杀害父母的凶手，但在见到月的瞬间相信了一见钟情，从此开始了无怨无悔的追随。无论是一次次地用寿命交换死神之眼，还是当月的挡箭牌，任何危险的情况海砂都愿意为了月赴汤蹈火，义无返顾地加入这场没有方向亦看不到终点的游戏。而她的好运似乎也影响到了月，让他在强大的对手前屡屡取胜。

“月，你是我的第一个朋友。”“你休学我很寂寞呢，可以的话我想再和你打网球。”“对，我也想。”或许是演技，或许是为了打消相互的疑虑；但不能否定的是，L和月对彼此说出这番话时都流露出让人动容的温柔神色。所谓天才都是寂寞的，如若不是所处立场的不同，月和L应该会成为难得莫逆之交吧。可惜他们都是幼稚又不愿服输的小孩子，坚守着自己的正义一步也不退让。一个对现实感到失望，决心让自己变成神来肃清罪恶，建立新的秩序，因此他要杀掉阻挡他的L；一个相信人的力量，对一切企图打破现有合理规则框架的行为感到无法容忍，所以他要惩罚自以为是的KIRA。

他们本是为了自己的信念而战，到最后却像孩子般，以战胜的对方的计策为乐，什么世界命运，人类未来都抛到了脑后。他们对抗，却又在交锋中发现越来越多的共同点；他们猜忌，偶尔又流露出惺惺相惜的故交姿态。命运和他们开了一个残酷的玩笑，他们在友谊的水平线上彼此错过，永远只能站在敌人的平行线两方相互眺望。

真正强大的恶魔是从神的领域诞生的，其中一种为了爱，另外一种为了正义......

“你吩咐的任何事我都会照办，但是如果你和其他女生在一起，我会用死神之眼立刻杀了她！”为了盲目的爱，海砂可以微笑着杀掉所有阻挡月脚步的人。虽然她也曾有过丧亲之痛，但爱情的甜蜜足以麻痹她的神经，挥动死神镰刀的海砂从未有过丝毫犹豫，那是她赢得爱情，留住爱情的基石。月的世界或许不需要她，但在她的世界，月绝不是可以替代的。

“世界正在腐化，不停腐烂的家伙死了更好！”要把死亡笔记的第一部看作是月的恶魔化演进史也不为过。一个十七岁的少年用自己的正义去审判世界，这是神也无法原谅的狂妄。月在开始用笔记杀死了人，躲在被窝里发抖，想：那是生命，绝不是微不足道的。之后用数十位犯人作死亡实验只为清楚了解死亡笔记的功能；杀了FBI的探员，因为要摆脱监视和威胁；杀死全部阻止或企图阻止他改造世界的人；杀掉利用过的人；最后，月对硫克说“也许有一天，我必须杀了我的家人。”我们看着一个少年慢慢地羽化，当他抱着行将死去的L露出冰冷的微笑时，我们知道又一个魔鬼已然诞生。但，回过头去看月的成长轨迹，他无时无刻不在实践着自己的理想——创造一个充满爱与善的新世界。

或许用恶魔来形容月过于片面和苛刻。他是长着恶魔翅膀的黑天使，注定了在神与魔间摇摆不定。无法成为神，因为力不从心；无法成为魔，因为不能完全堕落。所以说到最后，月，仍然是急切地渴望着超越的人类吧。**讽刺的是：无论是漫画版还是电影版，死亡笔记上的最后一个名字都是月。**人类可以信仰神，也可以接受魔，却出于强烈的自尊心和嫉妒心，拒绝同族代行神或魔的权利控制自己。毕竟成为神还是魔，然后主宰自己的人生，仍是我们不愿放弃的权利。



主持：马修

插图：小七



各位读者朋友大家好，因为春节，掌门人也小小地放了个假，这个春节期间不少玩家拥有了自己的主机，从来信中小编都能感受到期盼已久后入手的那份喜悦，如果你也有的话，也把你的快乐写到信里和我们分享。而接下来，有高三的朋友们也在准备冲刺高考了，虽然可能会告别掌机一段时间，但毕竟是短暂的，这段时间，如果有什么心情或想法，也来信倾吐吧。

米格被贿赂？

春节归来，读者来信又积累了厚厚的一堆。米格打开的一封信里面居然附赠了两张面额80元的手机彩铃下载充值卡，当即就把米格汗倒了……这位读者在信封上贴着印花，印花上还特意写道："新年到了！送我点东西吧！"可信封里除了两张充值卡外，并没有所谓的"读者来信"。我们欢迎大家来信交流，也理解大家期待中奖的心情，可抽奖本身就是随机的，而且抽奖也是编辑不参与的。对小编们来说，各位读者在来信与小编交流倾诉，就是送给我们最好的礼物。在此祝愿各位读者们能够中奖，坚持参加奖活动，说不定哪次就中奖了！

马修的真空杯

春节假，马修坐火车回家，上车后把箱子放好，给亲友打过电话，便用金属壳的真空保温杯接了一杯开水扔在铺位上，洗涮吃喝完毕，就趴在铺位上开始玩游戏，直到半夜才觉口渴。马修放下PSP，摸到杯子，盖子拧不开了！用力拧，拧不开；把干手巾套在盖子上拧，还是拧不开……马修知道了，杯子因为里面的气体热胀冷缩导致杯子内外有了气压差，拧是肯定拧不开了。用钥匙扎杯子盖，没扎透；只有用撬开了，但只撬下了盖子的金属壳，里面的杯胆仍紧紧地扣在杯子上。继续努力，先用烟头烫，差点把烟头给捅灭。无奈只好用钥匙一点点地去撬，一直撬到凌晨3点，马修才喝上这口水……

多么希望能中一台NDSL啊，如果抽不中，就请琉璃用魔法书将我画的NDSL变成真的吧。

SZT

LIKY：琉璃如果把纸上的游戏机变成真的，我们就真的可以每辑都拿PSP、NDSL当赠品了。

马修：我这就去画美女，哈哈……

琉璃：汗，我好像还没有把纸上的NDSL变成真机器的本领。

众小编你们好，我是个当兵的，也是你们的忠实读者。最近有点郁闷，请问一下自己的PSP变成砖头还能不能修好啊？顺便问下，中奖几率是不是十亿分之一。

球球

马修：看你的小P是怎么变的砖头了，如果是降级、使用第三方软件等问题是可以修的，要是摔了碰了导致PSP损坏就复杂了。至于中奖几率，确实和当辑销量有一定的关系，但还没至于到十亿分之一那么高，换句话说，《掌机王SP》的销量目前还没达到十亿本，呵呵……

今天入手了《掌机王SP》56辑，当即便在报亭上先睹为快。当看到“春节大奖”时，发现奖品如此丰富，当机立断再买下BOSS剩下的那两本。我说：“把那两本《掌机王SP》也给我吧。”BOSS曰：“否，吾亦欲读之，且奖品如此之众，不多也。吾卖一本与你，可否？”无奈，我只好买剩下的一本。接着将两本书上的抽奖票装一信封寄来，（中奖机率×2？）望小编们理解苦意，让我中一回大奖吧！

广州、黄宇亮

马修：黄宇亮同学，你太有才了！但是为了提高中奖几率而多买书的做法小编并不赞成，很明显，多买一本提高的中奖几率，也仍与100%相差甚远。其实呢，抽奖只是答谢各位读者的支持的一个手段，看看书，写信沟通沟通，顺带着参加抽奖。我特意查一下56辑的中奖名单，上面没有黄玩友您的名字，不过别泄气，多参加，幸运迟早会降临的。

看了米饼组合带来的《潜龙谍影 掌上行动》剪辑版，真是大呼过瘾啊。继续延续了米饼组合的恶搞风格，因此我怀疑两位小编是不是和传说中的胡戈大人有什么渊源，下次三位不妨合作一次，给我们送上精彩的视频，哈，让传统的游戏打法见鬼去吧！最后我想说的是：《掌机王SP》就是厚道啊！这次春节大抽奖奖品果然丰富，相信又有N多人参加了吧！所以我在这里也祝大家好运吧。

上海 蒋昊

米格：嘻嘻，看来米饼组合还真是受欢迎啊！在这里米格就谦虚地对大家说一声谢谢吧！另外，胡戈大人的作品米格可都有研究哦，发现此人在手法上还缺一道，就是我们米饼的表情字幕！哈哈！

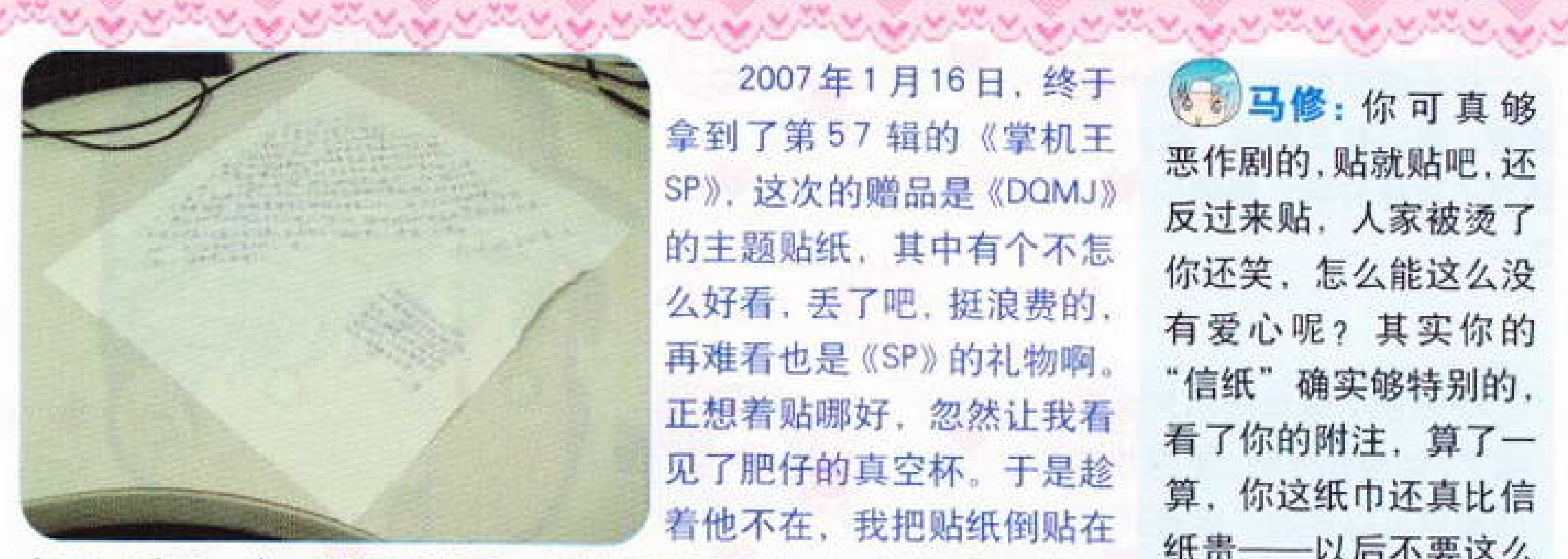
软饼干：死小子又在献丑了……不过这里为大家预告一下，不久又会有新的米饼组合视频放出，大家可要多多捧场哦。

过年期间，大家都爽了，我最低落。本人惟一的生活伴侣小GBM被母亲大人无情地发现后没收了。本人现在极度低落，但也不忘看《掌机王SP》。看到58辑上的GBA年鉴，又让我想到初二的时候，当年我只知道GBP、GB，再好点也只是GBC，哪知一天同学手拿GBA，吓得全班呆住。当年《掌机王SP》书上全是GBA游戏，可现在三年一过，斗转星移，《掌机王SP》上已经难觅GBA游戏的芳踪了……令人感叹科技的发展之迅猛，主机的更新周期也日益减小，要知道GB系列好像有十多年的寿命啊，以此看来，PSP和NDS要变“老爷爷”也不是长远的事了，搞不好微软出个“XBOX-P”，到时候就好玩了……

湖北 何波

软饼干：有竞争，玩家才能获利嘛。引用一句不知道谁先说的话：“要不是有PSP的出现，我们可能还都停留在GBA时代呢！”

马修：如果真出了“XBOX-P”，相信三家厂商的竞争会让掌机市场更加精彩。



2007年1月16日，终于拿到了第57辑的《掌机王SP》，这次的赠品是《DQMJ》的主题贴纸，其中有个不怎么好看，丢了吧，挺浪费的，再难看也是《SP》的礼物啊。正想着贴哪好，忽然让我看见了肥仔的真空杯。于是趁着他不在，我把贴纸倒贴在上面。过了一会，肥仔回来了，在往杯子里倒水时，他发现了贴纸，由于他没戴眼镜，因此脸离杯子很近，许久，他才终于发现贴纸贴倒了，这个发现好像让他很激动，他猛地把杯子倒过来想看个究竟。结果一声惨叫引来了无数的目光——开水倒在了肥仔的身上，嘿嘿……（另：由于没有信纸，只好将就一下用纸巾来写，我发誓这绝对是一张没有用过的纸巾，还有我敢保证，这张纸比普通信纸贵！）

忘记游水的鱼

马修：你可真够恶作剧的，贴就贴吧，还反过来贴，人家被烫了你还笑，怎么能这么没有爱心呢？其实你的“信纸”确实够特别的，看了你的附注，算了一算，你这纸巾还真比信纸贵——以后不要这么奢侈啦，买本普通信纸、稿纸什么的就行，即使不给小编写信，也能当练习本用，还能画些花花草草什么的，是不是？

在新的58辑中看到铭风要离开的消息，说实话，铭风是我最支持的小编，从心里的，真的是N个不舍得啊！不过，我明白天下无不散之宴席的道理，也祝愿铭风前程美好，一路顺风！希望LIKY大哥帮我转达祝福给铭风，不知铭风会不会想交我这个朋友，行的话就请加549502620（我不会告诉别人铭风的Q号的），实在不行的话，也请告知铭风有个永远支持他的FANS（我是男的，不是断背）！

最后祝掌机王越办越好！

无我の境地

一听说铭风要离开，心里不免有点惋惜。铭风是我最喜欢的两个小编之一（另一个马修）。之所以喜欢铭风，原因就是铭风也是《洛克人》FANS，并且给人成熟沉稳的感觉。也不知道别的小编喜不喜欢《洛克人》。命运就是如此，人生就是如此。人的一生中有无数次的相识与别离，人也会在这无数次的相识与别离中成熟。祝铭风在新的工作中能像洛克人一样拿能S级，别的小编更要努力，铭风走了你们没走，我们还指望你们呢！

北京 笨鱼

LIKY：铭风的离开牵动了不少读者的心，大家都对铭风送去了良好的祝愿，我们也都将这些祝福的话语转达给了铭风，他也非常感谢各位读者的支持，来听听他怎么说吧。

铭风：多谢各位玩友支持。说实话，在编辑部里最开心的事情并不是玩到什么好玩的游戏，而是能够从来信中得到你们的鼓励，其实本人心里也是舍不得离开的。不过正如我寄语里所说，我的离开，只不过是不在这里工作而已。新年新变化，就让我和你一样作为读者的一分子，共同支持《掌机王SP》更好更强大吧。

小编们，你们好！放寒假实在是太无聊了，每天吃饱就睡，睡饱就吃，每天如此。到现在为止，我连一部掌机都没有，原本，家里还有电脑的，现在连电脑都离我而去（坏了），放在家里的《掌机王SP》也不知被我重复看了多少遍，《口袋光环》也是……我原本打算在新年时入手一部NDSL的，但我太谨慎了，因为要用自己挣来的钱买游戏机，就一定要买部最好最完美的，而我对此又了解甚少，怕被人骗，更不知道NDSL的寿命有多长……所以呢，还是中奖好，中了部NDSL就不用愁了。因此，小编们，请让我中奖吧！

李健昌

马修：记得有个读者来信说，如果哪辑没有读者来信要求中奖，那就是《掌机王SP》不搞抽奖了。看了你前面的话，我想这个玩家这么支持我们，感动；第二部分，在想告诉你哪辑有详细的购机指南……再往后看才发现，又绕到抽奖的话题了。既然你这么支持《掌机王SP》，那马修也祝你早日拥有自己的NDSL吧。不过，想要“最完美”的NDSL，其难度比中大奖难得多哦。

小编们，真羡慕你们，毕业后就有了工作。我毕业后半年来一直在找工作，但招聘单位都要有工作经验的，结果不仅工作没找到，连女朋友都和我分手了。现在我独自一人来到深圳，终于有了工作，但工作压力非常大，总担心没做好被老板辞退；因为经验不足，也总觉得在同事面前低人一等；每月薪水3000多元，每月都花光。妈妈让我在深圳找女朋友，但同事告诉我说深圳的女人都很现实，没房子没车根本不嫁。车我是不想了，但房子得有啊，就是不娶老婆，也可以把父母接深圳来住。可是我现在连基本生存保障都可能随时失去……我只有每天下班，回到自己租的光线不足的小屋里，用PSP的CPS模拟器玩老游戏打发时光，虽然我已经把那些游戏通过无数遍，但每次玩时我都会感觉自己又回到了学生时无忧无虑的日子，偶尔想到分手的女朋友，还会心酸……

深圳 会飞的猪

马修：马修也经常在网上看到不少毕业生的这类倾诉。首先恭喜你找到了工作，实现了自己迈向社会的第一步，既然在大城市谋生，压力肯定是大的，不过只要努力工作勤于学习，拿出成绩证明你的能力，谁也不会再小看你。大城市的女性确实比较现实，但“没房子没车根本不嫁”也只是一部分，并不代表全部——从你的来信看得出来，你还是很眷恋学生时代的生活和感情。其实，再经典的老游戏，也不过是重新回味一下；体验体验新游戏，勇敢地面对生活，你会发现，以后还有很多精彩等着你。

各位编辑哥哥姐姐叔叔阿姨们，你们好，我终于有了自己的NDSL，因为我期末考试考得好，所以老爸一高兴就买了一台给我，但这台NDSL只有在买来的当天我玩了，以后就被老爸收回了，不用说寒假，连春节都没碰到一下——当然不是我不想玩，因为我今年就要高考了。唉，NDSL就锁在我家的书橱里，隔着玻璃都能看见。每天看得着玩不着，那怎么是一个郁闷能说得清的。

四川 赵伟

马修：真是一千个人有一千种活法哦，前面的李健昌朋友每天无聊，就等游戏机玩；赵伟同学有了NDSL却没时间去玩，理解父亲的苦心吧，好好准备高考，不就是忍几个月嘛，以后有的是时间玩。

最近，班中有一个女同学把PSP带到学校在我们这些男孩子面前炫耀，并大声说是她男朋友送的。当时几位男同学眼睛直冒火，都想冲上来揍她一顿。那女生整天玩《太鼓之达人》，也许是她玩得久手累了，PSP从她手中脱离，掉在地上，每个男同学都心中暗笑。后来，那个女生和男朋友分手啦，原来PSP是借她，不是送她。

江门 聪明傻团

马修：这个……从你的语气看怎么有点幸灾乐祸哦。再说，女孩子再过分，各位男士也不必动怒嘛。

LIKY：各位玩家当引以为戒，第一不要炫耀，第二呢，玩PSP玩到感觉手累时最好休息一下，非要继续玩，也记得把腕带套在手上。

琉璃：这个女生很可怜啊，她和男朋友的感情难道只值一台PSP？



看了最近的《掌机王SP》后得知米格的电脑也中"熊猫烧香"病毒了，感到惋惜，因为在我眼里众小编个个都是掌机达人，想必电脑不是达人。如果不是三脚猫功夫的话，那怎么会被国宝袭击了？

苏州 刃心

软饼干：米格你是不是上了不该上的网站啊？（偷笑中……）

米格：绝对是下载模拟器时中的，大家也要小心啊。

海文走了，铭风也离开了，实在是有些不舍，不过不舍归不舍，人一定要为自己的理想拼搏的，纵使环境一变再变，心中的理想始终也不会变。在此我衷心地祝福海文和铭风一路走好，事业顺利，能忙里偷闲玩玩掌机……

高志强

马修：海文和铭风都是读者们很熟悉的小编了，虽然已经离开，但想念他们的读者很多哦，放心，大家的问候我们一定会转给他们的。

转眼间，2007年又过去了，想想自己这一年过得很不充实，总觉得少了点什么。马上就要期末考试了。我对这一次考试很没信心，不知能不能考好，我现在上高二，明年就要参加高考了，我的压力很大，我妈一心一意想让我上大学，没办法，我得努力才行呀！

亳州 耿煦

马修：2007年过去了？我好像也只过了两个月一样，空虚得很哦……开玩笑轻松一下，呵呵。过去的已经过去，关键是现在和以后。不知你的期末考试考得如何。老妈的期望不辜负，耿煦同学也尽量学会自己释放压力吧。而且你已经下定决心努力，那马修就先祝你能考上理想的大学了。

我前不久将自己心爱的白色小P卖了，想当年我买来时只花了1200元（全新的TA-081，2.60未破解），它真棒，连我去降级时，JS都说从未见过读盘这么快的机子。我对它爱护倍至，也发现比别人的读盘速度快很多。可是才3个月就英年早逝了，一次打《怪物猎人》时突然死机，我习惯性重启，却发现很久也读不出碟来，我试尽各种办法修复，均告失败，万般无奈，我只好将它以580元的价格售予JS（几乎全新）。第二天JS就开心地说，他拿去给师傅一修，机都没拆，用镊子拨一下就好了，还夸机器读盘奇快。我的心里真难受，从此我对使用光驱的产品都产生了心理畏惧，不知小编们有没有坏过光头，有没有什么应对办法？救救我，让我中一台PSP吧。

无锡 马昀恺

马修：你的小P也真是，读盘奇快，坏得也奇快，然后又被你奇快地卖掉，然后又奇快地被修好……不过既然你的机器已经降级了，完全可以不用再折磨光头了嘛。再说，光头坏了也不要着急卖啊。至于小编们有谁的PSP的光头坏过，那就是LIKY了，他的办法是买台新的PSP。（－ －！）本人的PSP在玩《战地指挥官》时也发觉读盘时间比原来长，就索性用《战地指挥官》的UMD作引导，在记忆棒里拷个《战地指挥官》的ISO玩。



众小编好，有个问题问一下，前几个月购入小P了，下大雨时买回来的，1.5版白色豪华版小P+2G组棒＋引导盘＋贴膜，总共2200元，合算吗？我觉得挺便宜的。还有《英雄传说 空之轨迹》有没有汉化版？现在PSP都有哪些汉化游戏啊？列举一些。接下来说说另一件事，前几天坐车，看到两个小学生在聚精会神地玩《口袋妖怪 金》，突然觉得非常有感触：游戏并不在于机器有多新多贵，重要的是要有投入游戏的心情。



马修：大雨天买来的PSP，果然是迫不及待地想玩啦。你买的价格多少有些贵，不过游戏店进货渠道不同，因此贵些便宜些并没有什么，关键是你对你自己挑的机器是否满意，花了这2200元是否让你玩得高兴。另外如你所说，游戏的乐趣确实来自于心情，现在不少朋友抱怨游戏没有以前好玩，其实正是忽略了尽情投入游戏的心情。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、46、55、56、58、59辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

新春新气象，年后开工第一天，米格打开电脑首先开启的就是Levelup论坛，结果一下子就被新的网站UI震倒了，还以为自己走错了门，仔细看看坐上角的两只宠物中间夹着的果真是Levelup.cn。嗯，看来没走错门，下面就让我们来看看本次的推介强帖吧！

未成年勿入，你们无法理解的！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=403787&page=1

楼主：Eri











欢迎大家把自己找的到的值得回忆的图片都贴起来！

第3楼：Elf_zero

第一张是某牛肉面的瓢，不知道对不对？

第10楼：xie_gov

应该是一种叫"酸梅粉"的东西的勺子吧！

第35楼：boidyt

LZ真是厉害，从哪个箱子底下翻出来这么多老东西？深有感触啊！顶了！

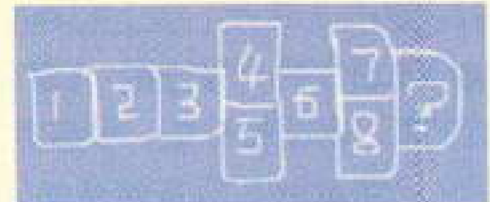
第40楼：sinchaos

变型金刚公仔纸、圣斗士（楼主的还是同人画）、康乐棋……那台水动游戏机，可以击败NDS了！

第45楼：sinchaos

自己来一张四驱车，四驱车外形经历了大约3个时代，现在不知道已经还有没有新的时代。

还有这个，无敌了。





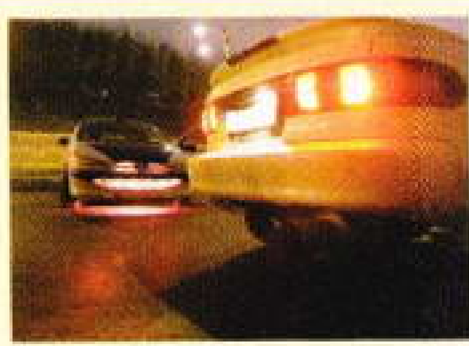
国外地下狂飚现场发来的照片，帅气！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=394833&page=1

楼主：oo123456









第4楼：Deadonarrival

第一张206……玩极品飞车的直线竞速时将它开暴了缸。

第5楼：Imac

第二张的排气管够牛！

第13楼：jacy

国外版的头文字D？

第15楼：Nvidia

倒数第一张的音响很牛。

第22楼：birdblack



以下是引用ooxx在2007-2-14 13:51:00的发言：

撞一下下面的灯破了怎么办？

灯怎么办？你开玩笑么！人家撞下命都没了！再说拉，玩车的都有钱，谁还在乎灯啊！整个换车，再重新装配……

第23楼：zjxwgszzv

所以遵守交通规则才是王道。

第67楼：tidus227

估计我只能开80参加了……

注：80=SVW7180CEi

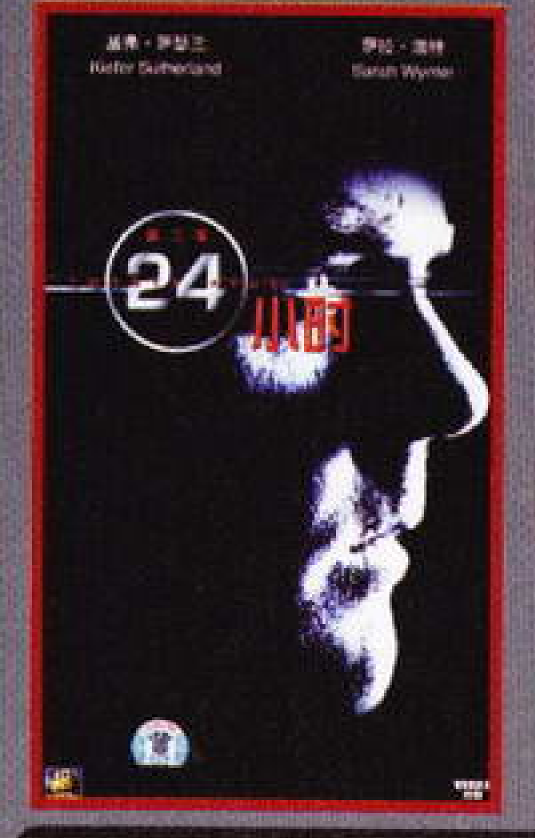
讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。



春节在家里和朋友一起看了曾志伟饰演的《大丈夫2》，结果笑得前仰后合，感觉本片的恶搞程度绝不亚于成龙的《宝贝计划》。不过此片可千万别让各位玩友的GF看到哦，否则，你的人生就别想再自由啦（看过后你就明白了）！

文 米格



反恐24小时

2002年美国什么电视剧最走红？《六人行》或是《欲望城市》？都不是！答案是《24》，这部由福克斯电视公司出品的，被认为是电视史上最令人兴奋和最具有原创性的实时电视连续剧。这部连续剧今年已经出到第六季，每周亿万观众追看，而目前"Levelup掌机频道"正在从头连载这部电视剧的掌上版，在PSP、NDS上体验这部巨作的魅力。

这部剧最大的卖点就是颠覆了传统剧集的叙事模式，将一天24小时分成24集故事，一集长度为一个小时，故事内容完全按这一个小时来设置，剧情时间与现实时间完全同步，而且还不时地出现电子时钟显示分秒的画面，令观众在收看扑朔迷离的情节时，心跳也跟着时钟一下一下跳动。本片剧情上悬念叠起，其中穿插亲情、爱情、友情……将错综复杂的故事都融入在24小时之中，而且第二季很明显加入了更多的动作要素，看起来让人大呼爽快。

反恐24小时（24 Season 2）
导演：罗伯特·考区兰
主演：基弗·萨瑟兰、莱斯利·霍普、伊丽莎·库斯伯等
类型：悬疑／动作／剧情
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／480MP4／DPG2
影片大小：120MB／120MB／80MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=222 以及下方相关资源

亚瑟和他的迷你王国



作为今年的首部三维动画大片，这部由法国人制作的《亚瑟和他的迷你王国》不论在剧本、技术还是配音上都让人赞叹不已。本作特地请来了罗伯特·德尼罗等六位好莱坞明星参与到英文版配音阵容中来，剧本由吕克·贝松同名儿童小说改编，结合了真人与CGI动画技术制作而成，堪称法国版的《哈里波特》。特别是本作的NDS、PSP平台游戏也已经推出，在游戏前通过电影了解一下剧情可是对攻关很有帮助的哦。下面就由米格来为大家做一个小小的剧透吧！

本片讲述了一个十岁淘气小男孩亚瑟的故事。对喜欢倒弄的小亚瑟外婆家就是他的乐园，这里不但有美丽的花园和房子，还有四年前神秘失踪的外公留给他的各种奇妙宝藏。但好景不长，邪恶的房地产商要霸占外婆的房子，而惟一解决的办法就是找到外公藏在花园的红宝石。亚瑟解开外公留下的谜题，打开了月光之门，发现这里居然还存在着另一片神秘世界——迷你王国。这里所有人都只有两毫米大小，而亚瑟也变成了一个迷你人，并对公主赛琳娜一见钟情。现实中有邪恶的房地产商药占领花园，而这里却还有个恶魔玛塔扎德要毁灭迷你王国。剩下的不用多说，自然就是跌宕起伏的战斗过程啦！有的时候小英雄还真能成就一番大事业呢。

亚瑟和他的迷你王国（Arthur and the Invisibles）
导演：吕克·贝松
主演：无
类型：动画／幻想／家庭
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／480MP4／DPG2
影片大小：483MB／562MB／341MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=255 以及下方相关资源

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之PSP的《最终幻想》

说起“《最终幻想》系列”的移植，平台方面囊括了WSC、GBA和PS，移植游戏则从1代移植到6代，现在，与《最终幻想》久违的PSP也即将迎来《最终幻想Ⅰ》、《最终幻想Ⅱ》、等移植作，各位就这个事情或现象来进行一番讨论吧。

对于一些值得怀旧的老作品，移植新机种提升画面的确不错，但是过于繁多的移植让玩家们失去了兴致，东西虽好，但是多了泛滥了就没意思了。

Ｉ怪物Ｉ

移植大作当然是好，但毕竟“《FF》系列”的前几作都移植过不少次、不少的机种了，每次都说是画面更好、加一点小隐藏或干脆就没加，这样就泛滥地诞生了。总的来说就是利用玩家的心态来“炒冷饭”，得益的只是商家而已。

无我の境地

希望《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》能移植。

Corde

其实有许多人说复刻是骗钱没诚意的一种表现，但只要在游戏中各个细节中进行改进和优化，对画面提升但又不失从前的韵味，我认为这种复刻是好的，萝卜蔬菜各有所爱啦。

zlwdh123

希望能利用PSP的机能做一款像NDS的《FF Ⅲ》那样的重制版，希望是《FF Ⅵ》。

fj33xx

经典的“《FF》系列”，在PS是从7代开始的，游戏公司说在PSP上发布1代和2代，估计又是来捞钱来了。

cl2f

《FF Ⅰ・Ⅱ》就无视了，还是期待《FF Ⅶ》的续集和官方《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》的移植吧

q48425709

《FF Ⅰ》和《FF Ⅱ》？有换汤不换药的感觉，还是期待《FF Ⅶ》移植。

yuxianggood

虽然PSP对《FF Ⅰ》和《FF Ⅱ》的画面进行了优化，但是在PSP上还是显得有点落后，用PSP来怀旧实在太浪费了。

xT0Tx

SE老是拿这些万年的《FF》重制版来骗钱，比光荣还狠啊！《FF》是SE的宝，但现在的SE把《FF》当它是草，不知要把每作《FF》重制N版才罢手啊。

pspx

1.SE是个精于从石头里榨出油的厂商；2.既然又把1代和2代从坟墓里挖出来了，还不快把3代的重制版移植过来；3.不管怎么样，对PSP是件好事，大作是不嫌多的。

justis136

SE真的很会赚钱，冷饭无限翻炒中，不过要说1代和2代的剧情，那真是传统得可以，联想下以前几次《FF》的厚道移植，这次也应该做得不错。

CloverMiss

《Ⅰ》和《Ⅱ》出了等于没出，还是等待《CCFF Ⅶ》的到来。

梭黑皇帝

更多的是期待《狮子战争》和《CCFF Ⅶ》。

寂寞猴子

还不如玩PS模拟的《FF Ⅶ》和《FF Ⅸ》。

FREE晴天

PSP本不应是用来怀旧的，但出现在它上面的怀旧东西却越来越多，难怪有人说PSP属于过去。希望PSP上能出几个原创的《最终幻想》，或者正统续篇也行啊。

神王

虽说是《最终幻想》的移植作，但是如果在剧情上没有得到提高的话，我是没什么兴趣了！

tidus3166

对PSP上的冷饭已经不感到意外了，希望冷饭也要冷得有看头，能看出是厂商的诚意之作就好。

ANUBISWW

既然如此，我希望《FF Ⅻ》都移植过来吧。（空想都行吧。）

shoushou

要移植的话，我还是移植“《FF》系列”的后期作品比较得人心，譬如《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》……

曹钰珠

绝对的冷饭级作品，这不是任天堂的拿手好戏么？怎么SE也来凑这热闹啊。为了钱和给Sony点面子，就这么办了？看看PSP上有多少冷饭作品了……

人犯

本辑热点话题

《怪物猎人 携带版 2nd》

《怪物猎人 携带版 2nd》可谓是PSP上非常重头的一款大作，无论是小编们，还是玩家间，到处都在联机屠龙。各位朋友们就来一起聊聊这款游戏以及它所引起的重视和轰动等来进行一番讨论。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年3月9日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



《掌机王SP》第57辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

贵阳市	刘亚鹏
上海市	茅滋骏




一等奖 MD Max掌机 5名 OS掌机 4名

鹿泉市	陈志国	南宁市	李果	任丘市	王雨
佛山市	冯智鸿	大连市	马国豪	成都市	曾礼葵
合肥市	李晨阳	江阴市	沈一	北京市	张岩



二等奖 33名 NDS烧录卡

石狮市	蔡金星	广州市	梁家淇	芜湖市	魏星
厦门市	陈亮亮	宜兴市	裴鹏曦	营口市	许驰
柳州市	陈泽玮	海口市	钱晓杰	深圳市	杨崇新
天津市	杜楚仪	北京市	强威	凯里市	尹南轩
开平市	冯维鹏	杭州市	邵旻	平潭县	俞育翔
北京市	傅立安	徐州市	宋文浩	西安市	张俊翔
上海市	傅永康	丹东市	孙林	嘉兴市	张青青
太原市	葛靖	蓬溪县	陶恒	上海市	张婷婷
上海市	郭成	南京市	王泉	郑州市	周超
唐山市	胡金全	韶关市	王韶忠	上海市	周晓枫
南京市	李昀熠	银川市	王子俊	无锡市	朱航飞



三等奖 9名 北通PSP保护贴膜、北通PSP保护胶套、北通PSP锂电池、北通PSP保护盒

渭南市	陈洁	昆明市	溥嶠	德惠市	魏学辉	重庆市	钟刚
成都市	何艺杰	石家庄市	舒琦	南京市	吴优	泉州市	朱一奇
高州市	黄创诗						

纪念奖 50名 高乐高营养饮品

绍兴县	陈良	芜湖市	雷能能	北京市	刘旭	鹰潭市	万戈彬	长春市	张成龙
上海市	陈魏豪	南京市	李华	郑州市	刘中阳	厦门市	王俊杰	温州市	张全
上海市	戴毅	北京市	李清香	常熟市	陆培军	唐山市	王鑫	上海市	张亚杰
瑞安市	高仁选	上海市	李之灏	北京市	马媛媛	玉林市	吴兴邦	河源市	张友亮
北京市	韩静	湛江市	梁晶	桂林市	莫秋生	珠海市	伍兆金	常熟市	章浩程
三明市	黄想	温州市	林毅	上海市	潘俊良	南宁市	肖健	郑州市	赵树刚
舟山市	黄旭东	北京市	刘磊	清远市	阮建勇	武鸣县	许美孝	高州市	钟永恒
开封市	贾值	茂名市	刘令颂	天津市	宋宁	无锡市	杨益帆	南通市	朱维
大连市	姜帆	北京市	刘舒阳	青岛市	宋振鹏	南宁市	姚日杰	镇江市	朱文靓
阳江市	金声赟	徐州市	刘思源	哈尔滨市	田冲	上海市	袁忆佳	泰州市	朱彦生

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：朱永琪

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：好玩的都行。
地址：广东省韶关市韶钢西区203栋315房
邮编：512123
想说的话：没想到寄信去的还蛮多姓朱的！

姓名：李博　昵称：神→Darksy

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《传说》、《FF》、《王国之心》、《MGS》、《RR》
地址：石家庄市槐建里生活小区省外办2号楼5单元201
邮编：050021
Email：darksy@qq.com
QQ：48589900
MSN：darksyli@hotmail.com
想说的话：收购微软！PSP，我看行！

姓名：王禄　昵称：赤炎

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《FF》、《机战》、《KOF》、《MH》
地址：天津市和平区大连道2号5栋601
邮编：300040　　电话：022－3113012
想说的话：我是掌机也是TV游戏玩家，期待你们给我来电话。

姓名：吴洋　昵称：风之随想

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《牧场》、《火纹》、《机战》、《黄金太阳》、《恶魔城》
地址：上海市奉贤区上海市师范大学40号楼305寝室
邮编：201418　　Email：rotv1221@yahoo.com.cn
电话：13917481987
QQ：297149518
想说的话：为了《黄金太阳》买GBA，为了《苍月》买NDS，为了《MHP》买PSP，为了知己买《掌机王SP》。

姓名：朱文博　　昵称：P哥

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《银河战士》、《生化危机》
地址：河北省唐山市站前南铁路楼4－3－503
邮编：063000　　电话：13292546923
QQ：604352676
想说的话：很希望玩到NDS上的《生化危机》。

姓名：谭松

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《恶魔城》、《应援团》
地址：成都市龙泉驿区公园路一段驿马桥小区9幢1单元4楼5号
邮编：610100　　QQ：623115971
想说的话：想和我联机或喜欢NDS的朋友请加我QQ。

姓名：罗荣杰　　昵称：萝卜

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RPG、ACT
电话：13296833899（只收短信）　　QQ：414898328
想说的话：目前还是菜鸟一个，喜欢游戏的朋友请发短信给我。

姓名：齐迹雄　　昵称：小熊

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《火影忍者》、《恶魔城》、《洛克人》、《黄金太阳》、《SD高达G世纪》
地址：北京市昌平区十三陵中学二（1）班
邮编：102200
电话：13716542159
想说的话：大家好，我是新加入的，请大家多关照哦！我最可爱的GBA被偷走了，我是相当的伤心，希望我可以中一台PSP！

姓名：何炯熠

性别：男
拥有掌机：GBA、NDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《恶魔城》、《牧场物语》
地址：浙江省海盐县元济高级中学二（3）班
邮编：314300
Email：hejiongyity@sohu.com.cn
电话：0573－6316789
想说的话：好想要PSP啊！祝《掌机王SP》在新的一年里越办越好。

姓名：陈晟

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》、《超级马里奥》
地址：福州闽侯荆溪光明村岭尾6－1号
邮编：350100
QQ：550787525
想说的话：虽然我知道中奖几率非常低，但我觉得还是重在参与。

姓名：赵昆　昵称：云梦残痕

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《三国无双》等
地址：江苏省南京市浦口区桥林镇东河沿23号
邮编：211806
电话：13914790560
QQ：45323578
想说的话：希望喜欢游戏的朋友给我来信，愿上帝让我中NDSL！

姓名：朱钦威　昵称：Harry Potter

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《GT》、《火影忍者》、《口袋妖怪》
地址：海南省三亚市安全局703房
邮编：572000　　QQ：446303880
想说的话：小编们，我希望能在57辑的《掌机王SP》的大奖名单上看到我的名字，谢谢！

姓名：王亦玮

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》、《黄金太阳》、《光明之魂》、《机战》、《火纹》
地址：江苏省镇江市小刘李巷27号
邮编：212002　　QQ：599069570
想说的话：快让我中一部掌机吧！我等得好苦！

姓名：毕瑞　昵称：Salamander

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《塞尔达》、《王国之心》、《最终幻想》
地址：陕西省西安市电子城623所退休办
邮编：710065
Email：www.bipui@163.com
QQ：543813408
想说的话：快点快点，让小P来得快点吧。

群号码：4084390

群主：Hikaru（人称树皮）

主要成员：

神秘的失踪人口“BOBO”；群内资深顾问+硬件达人兼NB超级好心人“SAMMY”；NB聚会管事，无所不在的“GRIT”；群的吉祥物“摸摸（莫古利）”；群务大姐头“凤碟君”；不定期无纪律组织临时活动者“阿胖”。

群简介：

05年4月，没有任何人料到，将来会在游戏界拥有巨大影响力的掌机交流群，一不当心地诞生了（吹大了吹大了）。2年来，50C°游戏群（原NDS交流群）从原先的几人壮大到今天的近70人。群里气氛活跃（怕吵的人加入前请慎重考虑），温馨和谐团结，拥有海纳百川的精神。群中有不少游戏达人；各知名游戏论坛的版主；游戏软硬件的理论与实际操作高手；还不算很J的JS；以及各类神秘人物（不是一般情况下可以出现的）。

群活动：

本群在上海各个地段都有组织过活动，以掌机活动为主，偶尔去群内JS店中组织电视主机活动。在上海的大型活动（类似游戏展或各类比赛）基本都能看到群内人员。平常小聚不断，大聚经常。很关键的一点，不管你在游戏方面遇到什么问题，群里都可以一一解答（又吹了又吹了）。我们的资深顾问更是刷遍群中各玩友的NDS。好了，话不多说了，希望有兴趣一起享受游戏乐趣的朋友赶紧加入我们吧，特别欢迎单身MM（邪恶地笑）。

NDS、PSP幸运大抽奖

Yo, yo, yo, yo!
今天米饼开始主持FAQ电台
手握MC来为大家解决疑难杂症
谢，大家来捧场共同交流
你有问题我们回答希望你满意
铭风大哥告老还乡我们来接力
FAQ全新改版Hip-Hop精神在我心
Check check check out!
Go with us让micphone回答你问题
We will we will answer Ur question!
We will we will answer Ur question!
（米格注：请用Rap说唱阅读……）

FAQ电台

读者**程毅**来信提问最新的Slot1烧录卡有没有支持免刷机单卡多人联机的。那米格在这里告诉你，EZ5、SC DS等烧录卡都是支持单卡多人联机的，只要你所玩的游戏支持就没有问题，至于免刷机，现在的三免烧录卡都免刷机哦！下面插播一段广告。

FAQ电台！你有问题我来答，电台问题邮箱地址是：pgking@263.net 或 mig@ucg.com.cn。

广告后让我们再次回到栏目中，来自浙江的读者**郭斌**提问有关NDSL购机方面的问题，他说他不知道大概的价格，还问是不是小神游的机器更好一些，亮点、坏点是什么意思。那米格在这里告诉你，想要了解最新主机报价，请参看我们《掌机王SP》的"掌机市场扫描"栏目，这里会为大家提供最新的掌机市场报价，当然买小神游的机器自然比买日版机器使用方便，而且行货还提供良好的质保服务。至于坏点、亮点，主要是指液晶屏幕上不发色和黑屏状态下也持续发亮的点，个别坏点当然不会影响游戏，但这种瑕疵总会影响到人的心情，因此购机时一定要注意观察屏幕，最好用三原色以及黑屏、白屏来检测屏幕，如果坏点过多，则需与老板协商换机。

读者**杨见**的来信可是吓坏了米格，一口气提出了13个问题，密密麻麻写了3大页。米格也是认真将这13个问题看了下来，但发现很多问题都可以从前几辑《掌机王SP》的"玩转PSP"栏目中找到答案。米格在这里也提醒各位关心我们《掌机王SP》的读者，我们书中的每篇技术文章都追求专业、详尽，有问题翻一翻就能找到答案哦！这里挑选一些遗漏问题回答一下。首先3.03 OE允许挂载插件，Cheat Master修改器插件挂载当然也没有问题了，只是版本最好用0.6c英文版。杨读者还提问怎么恢复PSP第一次开机的设定画面，其实在主机设定菜单的"本体设定"中选择"设定の初期化"就可以再次开启首次开机画面了。有什么其他问题欢迎再向我们致信。

FAQ电台 据游戏风暴观测站的观测，近日刮起的《怪物猎人P2》风暴等级曾一度高达10级，请连日奋战的猎人们注意合理安排作息时间，做好打持久战的准备。

下面一则问题来自新疆的**刘阳锐**，刘读者询问市面上的三免烧录卡是不是都不带GBA功能，也不能播放影片和MP3。这里米格说明一下，评测中确实很少提到GBA功能，没有提到的都是没有此功能的，一些品牌烧录卡则需要配合它的早期Slot2版来实现GBA游戏运行的功能（比如DSLink）。至于播放影片和MP3，我们一直都有提，大部分烧录卡内核就已经整合了播放DPG视频和MP3的功能，比如EZ5、M3DSS、SC DS，就算没有此功能，我们都会提到MoonShell这款软件，它就是专门在NDS上播放影音的软件，只要评测中有写该软件能够运行的，就都支持影音播放功能了。

FAQ电台 依旧是关于《怪物猎人2》的消息，首周销量超过75万的惊人成绩大大震撼了整个游戏界。

接着是**王进**读者的来信，从来信中看出王玩友非常喜欢街机上那些经典游戏，他想问下几个关于模拟器问题，为什么PSP上的CPS1模拟器运行不了《街头霸王2》（八人版）和《吞食天地2》（日版），还有，《战国之刃2》好像用的是NEO·GEO的基板，但为什么用NGEPSP却显示都显示不出来，有没有其他能模拟的彩

京街机游戏？还有我很想玩的《超级街头霸王电影版》得用什么模拟器玩呀？CPS2吗？这个问题，王进读者还特别点名请马修推荐个下载地址。既然点了马修的大名，那就由饼干我来还原一下马修的回答吧，你所遇到的情况应该是模拟器版本的问题，你下一个CPS1的新版本试试。至于《战国之刃2》和《超级街头霸王 电影版》，都要用MAME模拟器的，不过很可惜，PSP上的MAME模拟器非常差。彩京街机游戏嘛，马修说给你推荐《19XX》，用CPS2模拟器，在levelup的掌机频道即可下载到。

FAQ电台 《机战W》的众犯们这几天也都持续激战中，在这里米饼同样要提醒各王牌机师们注意作息时间，合理安排出击时间。

广告后是西安的**MILK**的来信，信中提到他最近在玩PSP的《英雄传说 空之轨迹FC》，已经打到第三章了，不过里面有个支线任务“新制品のテスト”怎么也无法完成，就算是走了很多地方回去和研究员对话他都说我走的路还不够多，这到底怎么回事？这个问题就由玩过无数RPG的雷伊来回答，其实这个支线任务的完成方法在第50辑的《掌机王SP》上已经有所交待。方法的确是前往几个周边地点没错，但要注意的是一定要先将鞋子装备以后才开始行走，否则就无法达到测试新发明的目的了，任务自然也就无法完成了。

来自福建的NDS玩家**黄淼**的一封邮件提问，邮件中看得他最近一直在玩《许愿屋 天使的记忆》，但是却碰上了一个问题。就是当剧情发展到6点半，主角到办公室给旅馆老板交完钱以后，无论如何都无法再继续下去了。虽然已经去过了所有的地方，也和所有能说话的人说了话。现在已经卡了好多天了，黄玩家的心情是相当的郁闷。不过谁叫你问对人了，其实当老板收了你的钱以后，就到厨房去了，这正是搜查办公室的大好时机。首先要上二楼的储藏室拿到撬杠，再进入办公室。用撬杠撬开柜子得到画有圆点的纸片。像玩连线游戏一样把圆点全部用线连起来就可以看到密码，以此来打开保险箱。撬柜子时要小心，被老板听见就GAME OVER了。记得在走之前一定要把办公室所有的东西全部调查一遍，否则接下来的剧情是不会发展的。不知道这个回答能否对你有帮助呢？

FAQ电台 来扯一下《宿命传说2》吧，饼干强烈推荐即将通关的玩家准备好眼药水一瓶、脸盆一个、纸巾一包。一方面为了防止在观看结局动画时被感动地流泪，另一方面也缓解一下超长时间的无敌华丽最终BOSS战画面所带来的眼部干涩痒痛等症状。

接着是来自上海的玩家**王磊**的提问，他最近被NDS上的《怪盗瓦里奥 变相七杰》中的一个谜题给困住了，那就是在第三话中到达狮身人面相之后，该如何进行下去。王玩家怎么找也找不到路，所以想请知道答案的编辑帮忙回答下。其实这个问题不难，狮身人面像下方有一个隐藏的通道可以爬过去，记得要小心里面的老鼠，之后会碰到一个回答问题的机器，如果日语能力不强的话可以参看《掌机王SP》第58辑中的攻略。

果然！已经有性急的玩家来询问《怪物猎人P2》的相关问题了，这位来自上海的玩家**吴迪**提出了一大堆的问题，看来这位新猎人也是对本作非常感兴趣。鉴于版面限制，饼干在这里只能简短地回答几个最基础的问题，也顺便帮助下各位新猎人。其余问题，吴玩友可以关注下本辑的《怪物猎人P2》的重头攻略。问题：①《怪物猎人P2》能不能继承前作的记录，可以继承金钱和装备吗？②游戏ISO能正常联机玩吗？③做任务时能看见天上的飞艇，它有什么用吗？④农场的点数怎么得到？⑤能推荐一套游戏初期的装备吗？回答是：①可以继承一部分金钱，装备则不保留。②当然可以。③对着飞空艇挥手可以发现怪物的位置，只能使用一次。④主要靠在任务中收集精算物品来获得。⑤游戏初期可以做一套猎人装（ハンター），穿着进行一般的采集任务也足够了。



时间在不知不觉中流逝，本次FAQ电台也即将结束，请各位玩家继续关注其他精彩栏目，米饼在此给大家祝游戏愉快，下辑再见吧。



马修

★过年回家，坐火车来回用了两天加四个晚上，比起坐飞机，差不多能省下一台PS3。

★《高达无双》出了后，一直坚持原则的本人再度崩溃，把省下的钱买了PS3和《高达无双》。

★对PS3的第一感觉：重，拿回家的一路真把我累死了；对《高达无双》的第一感觉，爽上加爽，毕竟《高达》和《无双》都是我非常喜欢的。

★小小地统计下我想玩和正在玩的游戏，出了但没玩的有《机战W》，正在玩的有《口袋妖怪 珍珠》、《战地指挥官》和《高达无双》，接下来还有《无双大蛇》和《真·三国无双DS》……慢慢玩吧，呵呵。

LIKY

◆过了一个春节，相信大家都会有一个新气象，无论是工作还是学习，希望大家都能取得更好的成绩以及更大进步，希望我们《掌机王SP》也能获得大家更多的满意，当然，这需要大家多给我们提意见和建议，记得我们的Email邮箱：pgking@263.net，多多来信。

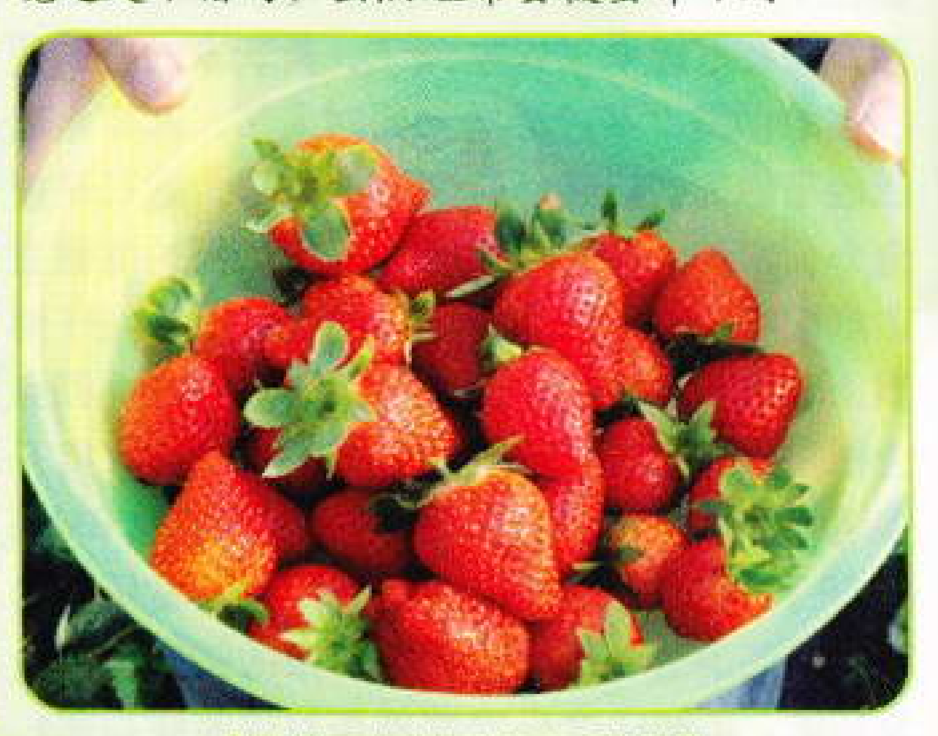
◆今年过年回家经历了一个无比暖和的春节，天气好，气温高，加上亲戚朋友聚会，真是过得很舒心。

◆《MHP2》锐意进行中，由于有一代500小时的进度，二代一开始就继承了99万和不少素材，看得软饼干眼红心跳——唉，不好意思啊！不过没过几天，当我还在HR2的时候他竟然已经HR4了，真是奋发图强！

雷伊

■《火焰之纹章 晓之女神》在完成度上比前作有所进步，二次转职的设定也让角色培养的乐趣有了本质的提升。最关键的是，前作无法使用的神使亲卫队队长席格伦姐姐终于成为了可使用角色，化解无数人的怨念。

■过年的时候去朋友家玩了一次，除了年初二晚上在湖边欣赏到了长达半个小时的花火大会外，还有机会体验了一番难忘的农家生活，尝了尝农家菜。南方的春节丝毫感觉不到冬日的严寒，取而代之的是25度以上的高温。不过话说话来，顶着大太阳亲手去田里摘草莓的感觉还是不错的，虽然经常会被蜜蜂吓到……


▲刚刚摘下来的草莓让人垂涎欲滴。

米格

◆工作半年迎来的春节假日被米格华丽地奢侈掉了，早晨起来玩玩游戏，下午陪朋友逛街吃饭，晚上又是聊天消遣，好不自在。

◆春节额外损失也实在不小，米格可是乐极生悲，一不小心将手机屏幕坐坏，白白多花了1000多元……

◆才过了半个月，就发现新的一辑《掌机王SP》做起来似乎有些陌生感，翻了翻过去的东西读下来才找回了些感觉。

◆事情多时间少，刚刚开工就有这种感觉，实在不是什么好征兆。

胧月

★如同预计的，《MHP2》在公司掀起联机热潮，游戏总人数足够凑齐两三桌麻将了。虽然都不能算高手，但只要一有空闲，几个人就会打开PSP联得不亦乐乎。时间一长，由各人的战斗风格和职责所在也诞生了诸多特有词汇，如“太刀帮”、“采掘队”、“乱抡斩”以及“跟着大部队混的”等等。而软饼干同学由于风格剽悍，所以联机时我们最要注意的并非强大的飞龙，而是他那猪突猛进的长枪冲刺……

★春节那感觉不到季节变化的半个月就像一天时间飞逝而过，但唤起的记忆却又有二十年那么长……好吧，其实我还想多发表一些感慨的，但雷伊那边在催我交黄金眼了，这禽兽果然很照顾我，一下子堆给我6个游戏，泪奔。

琉璃

☆漫长的春节假，在家中过着幸福的衣来伸手、饭来张口的舒坦日子，把整个人都养得懒洋洋的。恢复正常上班后，全身的都不适应……唉，又得从头开始调整自己的状态。

☆回到公司的第二天，琉璃就染上了流感，终于撑不住请了两天假。发着烧，躺在宿舍的被窝里突然间有点想念刚离了几天的家，要是在家中，此时一定有人在身边嘘寒问暖，想着想着，顿然觉着鼻子一酸……


▲家乡的杜鹃花早已盛开。

☆为什么别人都是买不到火车票只好坐飞机，我却是买不到飞机票只好坐火车。第一次因为家乡是旅游热城市感到郁闷……

☆平时最容易忘却的人却是寂寞时最容易想起的人，而这个人对你而言才是最重要的人。

软饼干

▲过年在家帮几位朋友前去购买PSP，一下子买了5台PSP，总共大概花了一下午的时间，光帮着查看坏点和拷游戏就花了两小时。最后看到他们一个个都心满意足的抱着PSP回家了，自己的光荣使命也算是完成了。

▲《MHP2》真是一款神奇的游戏，每天下班后就会聚集众人来进行集会所的任务。由于玩的人太多，所以会经常分几个组来进行。由此诞生了胧月所说的那些帮会以及特有的词汇。联机时众人激动的话语此起彼伏，“倒了、倒了，快上去砍他丫的！”“它要转身了，快扔闪光弹啊！”“完了，完了，冲我来了！”最后透露下饼干现在的猎人等级是HR4。

紫枫

◆恒久不变的过去和无法预测的未来，活在这两者中间的我，真的是非常的无奈。

◆还没有开始便已经悄然结束，所谓的“必然”在很多时候都无法或者说不能成立，各种相应的负面情绪“如期”而至，前日更被一好友斥责自己生活已然“糜烂”……呵呵，人生真有意思。

◆给土豆征婚，如有意者，请联系。要求：活泼可爱，热情善良，温柔体贴，其他条件不限制……


▲土豆最近活泼得有些过分，每天早上都会准点地蹲在床边用忽闪的小眼睛盯着我闹我起床，整个一活闹钟……



春节的喜庆还没有褪去，我们新一辑的"玩家聚会"栏目就与大家见面啦。报道过上海、福州、昆明等地的聚会后，这次我们又来到了花都昆明。米格初识这群昆明玩家的时候，他们的聚会活动还只局限在10人以内，而通过主办者们的努力和我们栏目的宣传，本次聚会人数多达40人！下面就让我们来同他们一同分享聚会的乐趣吧。

栏目主持 米格

众人齐战乐趣高
——昆明NDS玩家聚会报道

文 D之意志

聚会主题：昆明 NDS 玩家的 2 月聚会
聚会时间：2007 年 2 月 4 日，下午 1 点半到下午 7 点
聚会地点：昆明避风塘
每人花费：20 到 40 元
举办组织：昆明 NDS 玩家专用群
群号：5576336

自己组织了多次昆明玩友聚会，可每次都因为人少冷场而没有达到预期的效果。这次聚会前我依旧在国内各大游戏论坛卖力地发帖招人，而且《掌机王SP》还为我们刊登了聚会信息。还要惊叹《掌机王SP》在昆明的知名度，经过一番宣传，平均每天都有3名玩家来报名参加。群里最紧缺的MM玩家这次也来了3位，在没开始聚会的每天晚上大家都幻想着这次聚会的盛况，可能也是以前聚会的凄凉指数给大家打击不小，群里的一些老玩家还是觉得能有十多个就不错，不过聚会前许多新入群的玩家打保票一定来访总算给了他们不少安慰。



▲ NDS 写真秀

聚会当天天气晴朗，让人的心情也很舒畅，我和另外3位玩友约好一起赶往了聚会地点。瑞雪后的春城，暖暖的冬日，柏油马路笔直地伸展过去，通向繁华的大观商业城东北隅的西昌路。一座古色古香的三层小楼在周围摩登大厦的包围中显得格外醒目，而这里就是我们本次昆明玩家聚会的主场——"避风堂"。3个金字，银钩铁划，刚劲非凡，江湖的情仇恩怨，必将在此地有个了结，故云：决战避风堂之颠！

不过自己只顾着一路感慨，聚会时间都过了才刚看到远处街头避风塘的招牌，再说得直接点就是迟到啦。(-_-|||) 催促的电话、询问聚会地点的电话不停地在响，电话那端的另一位聚会负责人激动地喊道："到场人数都快30啦，你小子死到哪里去啦！"一向节俭的我听到这话，二话不说打了辆的士就火速赶往距离不足1000米外的避风塘（虽然不是我给的钱，嘿嘿）。下车走进避风塘，上了2楼，我的妈啊，黑压压一片，之前还以为催促我的朋友是在说着玩，看到这幅场景感动得我差点没哭出来！四处寻探了几方，发现我们的老成员到没几个，第一次来参加聚会的玩家可占了一大半！因《掌机王SP》在昆明的人气，又恰好是寒假，聚会人气旺到极点，加上之后陆续赶来的玩家，这次聚会的人数竟然突破40人！那么多昆


▲联机实况录

明NDS玩家都前来参加聚会，而且都比我来的早，我真是又高兴又惭愧！群中的老成员们和群主大人招呼着前来聚会的新玩家，现场情况有条不紊且热闹非凡。大家很快就打成了一片了，互相召集联机的玩伴，完全没注意到我这个迟到者……倒是群里的几位老友看到了我就破口大骂训斥了一通。

人数差不多了，大家就把七八张小桌子拼成张大长桌，作为联机对站的主场，不过由于人数太多，还是有一半人以小集团就坐在了周围。准备完成后刚坐下，就有人开始招揽对手。"《马车》、《俄罗斯》、《炸弹人》有联的吗？"一下子《马车》就开了3个区，《俄罗斯》《炸弹人》也很快召够人手开始火拼。每次聚会开篇都是《马车》首当其冲，大家选好自己拿手的人物和赛车，游戏一开始我们的呐喊声也就开始了，蓝龟壳、红龟壳、绿龟壳到处乱飞，香蕉皮也布满了整个赛道。快到终点时被一个小香蕉滑到队尾的惨剧经常发生，弄得当事人大叫不停。《炸弹人》这边也是战得火热，几位大侠想挤都挤不上去。建网的主机把各属性都调满，弄得游戏一开始就几乎是全员就阵亡。时不时就剩下一个幸运儿，什么也不用做就捧到了胜利的奖杯，被炸死的众人这才感悟道："原来玩这游戏站着不动才是王道！"第二局就真是可笑了，居然真是谁都不动，一个个大眼瞪小眼的阴笑，我就那个寒……

看着众人在那里开心的战斗，我也忍不住加入了《俄罗斯方块》的阵营。不过不论我在聚会前私下是如何狂练，面对群中的众多强敌，最终还是只有垫底的份儿。没能挤上大部队的同志们在旁边也没闲着，三三两两聚在一起，《死神》、《应援团》、《节拍特工》、《JUMP终极明星大乱斗》、《新马》这些小分队也是热闹非凡，好不快活。聚会里也有几位玩家是持有双机的主，一下NDS，一下PSP，真让我那个羡慕。可能是聚会这两个字组合起来的确吸太引人了，许多只有PSP的玩家也冒着被众人疑为间谍的风险混了进来，嘿嘿！他们联《怪物猎人》的确够魄力，我也趁机小爽了一下PSP，可惜实在玩不来……

以前只是个位数的凄凉聚会，这次的人数一下子就多出几倍来，真让我这举办人措手不及。中学生、大学生、上班族，人数多了，高手自然也多了起来，一下午一直坐我旁边的冰某，真是"马神"也，和他联《马车》，就算他让你半圈多，你也只能是乖乖地被他用漂移加速甩在后面吃尾气的份儿！《俄罗斯》、《应援团》、《JUMP》技术惊人的玩家也多得是。本次聚会还有三位高中生女玩家、一位13岁的小玩家，个个也都是个厉害的角色。聚会气氛到高潮的时候，很多兄弟还掏出了相机，不忘记给我们的聚会留下美好的回忆，咔嚓几下，"联机实况录"、"人机情未了"、"NDS写真秀"的照片都收入镜头中。有人还提议说等到我们有儿女的时候把这些玩家聚会的照片拿出来给他们看看，让他们知道老爸也曾经是个电玩高手，差点没笑翻我。大家游戏打累了，就开始畅饮痛侃，面对一群爱好相同的人，游戏、手机、耳机、电脑，什么都聊。一个个脸上洋溢着兴奋的表情，有的朋友讲笑话逗得店里的服务生都笑个不停，对我们微笑相迎。聚会大概在晚上7点多才宣告结束，最后剩下11名意犹未尽的残兵还一同去聚餐，只记得那顿饭自己吃得好饱……

通过这次聚会，每个玩家都结交到不少朋友，大家因为兴趣相投才坐下来一同欢笑畅玩，而这第一次见面小小的友情，一点点累计起来，将为昆明建立一个温暖的玩友大家庭，欢迎各位昆明的读者一同加入哦！

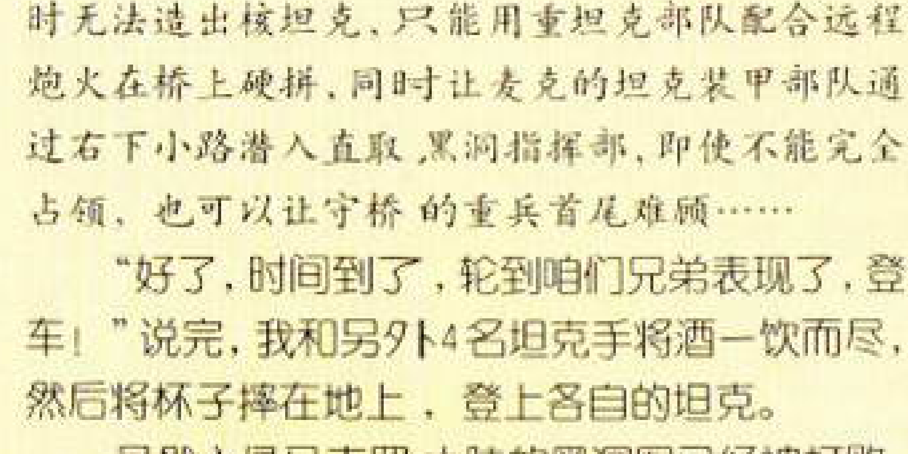


▲玩友全家福





S/L大法是欺负电脑的最有效方法之一，如果身在游戏中，经历着一遍又一遍几近重复的事情，那又是怎样一番情景？本辑自由谈《无止尽的大战争》便是游戏中的普通士兵在硝烟战火中经历的一次又一次存档、读档的故事——



无止尽的大战争

文 小搜

继续玩《超级大战争DS》，我选的是红星军，主攻方红色部队由雷切尔指挥，辅助攻击蓝色部队指挥官为麦克，敌军指挥官为基珀。接着中午的记录，战斗僵持在地图正上方的一个山间的桥上，敌方的3个核坦克部队在桥上轮流抵御炮火，后方的两个火箭炮部队更是将桥看得死死的，由于对方还有密集的防空车和防空导弹车，飞机也不能单独深入。而后方城市的稀少，也使得我一时无法造出核坦克，只能用重坦克部队配合远程炮火在桥上硬拼，同时让麦克的坦克装甲部队通过右下小路潜入直取黑洞指挥部，即使不能完全占领，也可以让守桥的重兵首尾难顾……



"好了，时间到了，轮到咱们兄弟表现了，登车！"说完，我和另外4名坦克手将酒一饮而尽，然后将杯子摔在地上，登上各自的坦克。

虽然入侵马克罗大陆的黑洞军已经被打败，黑洞总司令地狱乌兹也已毙命，但我们奥米伽大陆竟然又遭到了黑洞军的闪电袭击，在奥米伽守军大多去支援马克罗大陆的兵力空虚的情况下，奥米伽大陆几乎一夜间被黑洞军占领，现在，我们正在奥米伽联军总司令雷切尔的率领下对阵地进行收复。

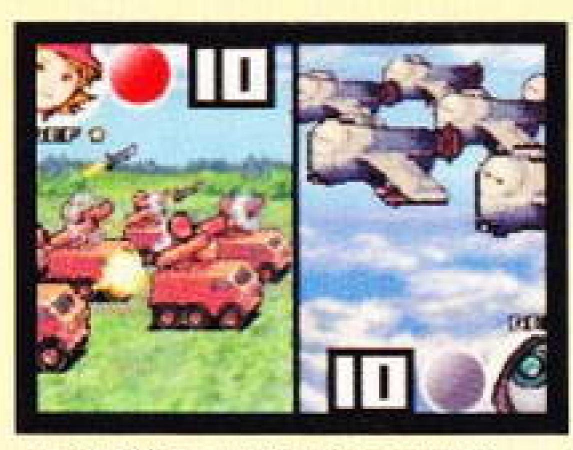
说起来简单，但真打起仗来就没那么容易了，就说前面那山间的大桥吧，敌军动用两个部队总计10辆的火箭炮以及滚滚涌来的装甲部队，并配合直升机、轰炸机以及战斗机、高炮、导弹车进行据险死守，桥上更有三支机动力高、装甲强度强到难以想象的四足兵器——核坦克部队轮流占据要隘，我们打了10天，仍未前进半步。作为联军总司令直接指挥的部队，这仗打得多少有点窝囊，现在指挥官改变了战术，和守桥部队僵持起来，防止黑洞军部队过桥的同时，正将大批的飞机和机械部队及火炮部队调到隘口集结，准备发起一次针尖对麦芒的硬碰硬进攻，而我的坦克小队作为此次战斗的冲锋部队之一，要在桥上的敌军坦克被炸毁后冲上桥，在飞机的掩护下抵御敌军密集的炮火，给逐步推进的火箭炮部队做

盾牌，以将整个部队进一步推进，最终让所有的机械部队冲过大桥，扫平黑洞军对岸的据点，直指敌军指挥总部。我们小队配备的重坦克虽然性能不错，但面对坚不可摧的核动力坦克还是难有胜算，更何况到了桥上必将会成为敌军所有炮火的靶子。对于这项九死一生的任务，我们无从选择，只能遵守，告别远方的亲人后，喝下酒就做好了上路的准备。

坦克刚驶出基地，防空警报便拉响，敌军一架大型的轰炸机在10架黑洞战斗机的护航下如大鹏般呼啸着飞到基地上空，投下密集的炸弹，刚刚走在前面的侦察车部队顷刻间被炸烂，接着，不远处埋伏于丛林中的我方防空导弹车部队发射导弹将10架敌军战斗机击落大半，在空军基地待命的战斗机部队腾空而起，将敌军的轰炸机及残余的战斗机纷纷击落——我虽然做好了必死的准备，但这一瞬间发生的战事仍让我脊背发凉，好险啊，早出去一步，被轰炸机炸烂的就是我们小队了，出师未捷身先死，可对不起这敢死队的头衔啊。

我方的进攻部队与敌军桥上的核坦克部队打车轮战，基本是放一排炮后马上跑回附近的城市去补给维修，接着下一拨上，但核坦克的装甲实在是太厚了，很多轻坦克部队还未及伤到核坦克，便已被核坦克的猛烈炮火打得全军覆没，而想凑过去的飞机也难躲黑洞军密集的防空炮火。

“麦克斯，你的核坦克部队到哪里了？”前线指挥部，雷切尔正同马克罗陆军强将麦克斯将军通电话。麦克斯无奈地看着沙盘的一个山间地点叹着：“中埋伏了，黑洞竟然在小路上设了埋伏，一个整编的陆军突击部队全殉国了……”“节哀吧。”雷切尔长官劝慰带嘱咐，“我的侦察部队刚刚发来消息，小路上正有多个机械部队和步兵部队在向你的指挥部移动，你要小心。”“是，长官……”



雷切尔表面依虽然平静，但心里却七上八下，半年前马克罗战役打得如火如荼时，她就已经听在马克罗大陆任联军总指挥的姐姐凯瑟琳不止一次说到麦克斯的这支装甲突击部队，曾和号称“马克罗王牌军”的菊千代部队打得不分胜负，接下来在和装甲首席指挥官汉娜的协同作战中大出风头。但麦克斯为人莽撞固执，坚信用坦克可以冲垮碾压一切，轻视炮战的作用，使其炮战成为了他人尽皆知的弱项。这次在小路上遭遇伏击全军覆没，就是黑洞指挥官已经知道了这个家伙要通过后，布置了密集的炮火摧毁了这支曾横行马克罗冲直撞的突击部队。现在桥梁隘口的争夺战正打得不分上下，一旦豪克的黑洞王牌部队赶到，那么雷切尔只有退出这个阵地以求保存实力……

我这里当然管不了长官们的事，只是在执行命令冒死冲锋，此时，我方的两支火箭炮部队已经开进了桥旁依山而建的城市中，十发火箭弹一气发射出来，将桥上刚才还飞扬跋扈的核坦克部队炸得只剩下一辆，“干掉它！”2号坦克上的威廉大喊着，朝着剩余的核坦克的面门打了一炮，炮弹在核坦克的正面炸开，但除了在核坦克正面留下一大片黑色，根本没伤及对方，几乎在被打到的同时，核坦克的一发炮弹也朝2号坦克打来，炮弹穿过2号坦克的装甲，一阵巨大的爆炸声，2号车炸掉了。“剩一个还敢死撑！”我大怒，用通话机告诉剩下的三名坦克手，集体朝核坦克开火！四门炮对准了那辆核坦克，炮声后，桥的后方便传来了一连串的爆炸声——一连串爆炸声？硝烟散后，我惊愕地发现，那辆核坦克竟然横着驶向了大桥边紧贴桥梁，其速度之迅速犹如一只战斗中的猎豹，而在其身后提供火力支援的一整个自行炮部队当了替死鬼。未及我们多想，驶出硝烟中的核坦克已经以快得惊人的速度连发两炮，5号、4号车也随之爆炸。

“简直是怪物！”我朝着核坦克的舱门方向轰去一炮，核坦克迅速后撤，炮弹打到了炮筒上，核坦克的火炮被打偏。“它残废了！”我和剩余的3号车驾驶员欢呼起来，炮膛歪了这下他的炮弹可得拐弯了，“上，干掉它，手脚利落点……”然而没等我话说完，那辆被打歪了炮膛的核坦克竟然疾驰到我的车前，被打歪的炮口黑洞洞地顶在了我的坦克上。躲不过了，我闭上眼睛——兄弟们，我也来了，我们虽然光荣殉国，但一个重坦克敢死队败于一辆核坦克，实在是不甘心啊……“砰”的一声金属碰撞的闷响，我没有死，是3号车开足马力顶翻了核坦克！里昂这小子还真不要命，这下好了，我们虽然没有完成守桥任务，但缴获一辆敌军那令人闻风丧胆的核坦克也是个收获……思考时，两队步兵已经带着枪和喷火器将核坦克团团包围，步兵7队队长史蒂夫冲躺在地上的核坦克大喊：“出来投降！不然把你闷在坦克里烤熟！”坦克里面没有动静。“还挺有骨气啊。”史蒂夫



冷笑了一声，猛地打开喷火器，"给我放火烧！"十多股火焰刹那间将核坦克包围，核坦克竟然像只倒地的老虎一样轰然站起，四足旁的几个步兵还没来得及反应过来便被踩死。"我跟你们拼了！"里昂怒吼着，他把他那已经撞歪了炮筒的坦克再次撞上核坦克，核坦克的驾驶员这次有了准备，右侧双足撑地，没被撞倒。里昂加足马力，顶着核坦克，向大桥顶去，这下核坦克里的黑洞驾驶员也手足无措了，此时只要他一启动坦克，坦克就将再度因失去平衡被撞倒，他只能硬撑。核坦克的车身撞开了桥梁，掉入桥下的万丈深渊，而无法及时刹车的3号坦克车也随之冲下大桥……暂时没有了核坦克的死守，大桥便被我方赶上来的其他重坦克部队占领，接着火箭炮自行炮炮火推进，双方的远程攻击再次你来我往，双方的飞机开始了自杀式的攻击……我的坦克部队因为损失惨重，被指挥员调到附近的城市补给，无缘参战，想到先走一步的兄弟们，我只有泪向心流……

太糟糕了！我放下NDSL，边泡茶边去想刚才《超级大战争DS》里自己指挥的那场战斗——因为蓝方没有侦察车跟进，导致迷雾中麦克斯的数个坦克部队被敌军暗处的火炮打得全军覆没，现在蓝方已经被对方占领了一个工厂，即将被全歼；红方的主要战场，更是被敌方的守军拖住十回合之久，新造的一支重坦克部队去桥上当盾牌，还没等上桥就已被打得剩了1点HP，接下来的混战也是消耗时间而已……算了，反正攻打大桥前已经存了档，读档重来吧……

我仍沉浸在战友战死、任务未完成的悲痛和自责中，但我却感觉到有那么一点点的不对劲，这里不是城市，而是基地，我怎么回到基地了？前方正等着我去打仗呢……"哟，队长，怎么想老婆想哭啦？"是里昂，这小子还活着！"去你的，老子正担心你们的死活，你还……""喂，队长，找借口也没必要这么咒念兄弟们吧，你也太重色轻友了。""哈哈哈哈……"身旁一阵哄笑声，威廉、杰克逊、鲁伊尔三个小子也在！我一时语塞，那帮小子依旧不依不饶，威廉凑趣说："队长，等咱打完这仗。我和你一起回去拜见嫂子，让嫂子给我也介绍个女朋友吧。""威廉，看你那点出息。"里昂推了他一下，"要泡妞，自己找去，拉嫂子做媒婆算什么本事？""切，我是相信嫂子的眼光，你要是不信我就在战地医院给你们泡个护士看看。""拉倒吧，你没事总去医院，那些医院还不赶你？""我主动去负伤去住院总可以吧？""哈哈！"众人又是一阵哄笑："除非你被炮弹炸了还能活着抬到医院去。再说，医院那些小护士谁看着不眼热，兴许在你昏迷时，小护士



就被别人泡去了……"哄笑再起，威廉的脸憋得通红，口里嘟囔着："你们看着，打完这场仗，我去司令部，把雷切尔那丫头泡来，到时候我成司令老公时，你们谁也别眼红啊……"这句话已经把大家笑得捂着肚子起不来了。我没有笑，因为刚才大桥上战斗的一幕我还记忆犹新，难道是梦？也许吧，毕竟兄弟们现在还都和平常一样意淫着一切见过面的漂亮女人。

说笑时，我们接到总指挥部的电话，命令我们队在炮火的掩护下，干掉桥上的核坦克部队，将对方固若金汤的隘口打开一个突破口。一向少说话的鲁伊尔终于发言了："让我们这种坦克去打核坦克？""就算上了桥，咱们不也成靶子了？""上级下的是死命令，咱们准备吧。"威廉准备时嘴也没闲着："雷切尔美女会为这次指示后悔的，因为她将失去本来属于她的好男人。""去你的吧，这个时候还惦记这个。"众人七嘴八舌，满腹怨言地准备上车。我让大家先停下，取出自己的酒和5个酒杯，给每个杯子倒满，发给四人，自留一杯："兄弟们，大家也都知道了，咱们这一去是九死一生，但兄弟们的支持，我铭记在心，死在沙场也算对得起咱们战士的身份，不过，我还是希望大家谨慎，打完这场仗，我自己掏钱带兄弟们去喝酒逛窑子，都给我活下来，听到没有！""我说队长。"威廉仍然嬉皮笑脸，"上个月拉尔切夫河战役拔据点时你就说打下据点请我们去腐败，现在也没兑现，这一仗明摆着是有去无回，你还给咱们兑现空头支票，我看，还是到地狱你领我们去鬼窑子泡女鬼实在点。"哄笑声中，紧张的气氛缓解了不少，我也打趣："去去去，看你那点出息，下地狱就泡女鬼去啦？咱们兄弟几个到那边再扯起个坦克部队，轧他个人仰马翻，到时候什么女神女鬼不是咱们的……""果然是队长，说了一圈豪言壮语还是绕回下半身了，九泉之下我们是男鬼女鬼还不一定呢……""好了，时间到了！"我的表情回归严肃，"轮到咱们兄弟表现了，登车！"

我们跃进驾驶舱，启动坦克轰鸣着驶出基

地。远远的天空出现数个黑影，是敌军的轰炸编队！我正要嘱咐大家注意，摆在基地旁的两个防空导弹部队导弹便发射出去，将敌军的轰炸编队打得只剩两架战斗机和一架轰炸机，之后在火神炮和战斗机的地空火力下，剩余的三架飞机也被击落。接着我方的空军部队、火箭炮部队、重坦克部队、载着步兵的大型装甲运兵车以及防空车全被部署在桥的一旁，我和其他重坦克部队与守桥上的核坦克部队打车轮战，受创后立刻到桥旁的城市回复维修，后方的支援炮火压制着敌方部队难以过桥一步。我的坦克部队一次次地与核坦克交火，受创、修复、再上前线……如此打了几轮，敌方的放守仍是纹丝不动！

“喂，队长，总司令这搞什么鬼呢？”威廉用通话机问我。“我哪知道，你干嘛不直接问雷切尔去，你不是说还准备去泡她吗？”“……”就这样僵持了很久，双方虽都有伤亡，但谁也没有真正损耗战力——当我的部队第13次从城市补给后返回战场时，敌方守桥的那支核坦克部队已经受伤，但没有被其他核坦克部队替换下来，敌军的远程炮火也远远没有刚才猛烈，空中的敌机更是不知去向。难道？难道敌军的大本营被袭击了？我赶忙打开地图，敌军的指挥部的东南方，果然有一条崎岖狭窄的山间小路，而麦克斯指挥的蓝方面军就在这条山路上秘密派遣几支火箭兵部队消灭了敌军埋伏在此路上的全部火炮，接着麦克斯坦克突击队便如尖刀般直插敌军指挥部。

本场战役的黑洞指挥官基珀根本没想到有部队能从他在东南山路上埋伏的密集炮火中活着走过，这下他只能调派西北方向的大桥守军来救急了。“总攻开始！”通讯机里传来了雷切尔司令的命令，刹那间三个部队15门火箭炮火力齐发，桥上那些结实的核坦克顷刻全部报废，刚从对岸基地开出的核坦克部队和正在后撤防守大本营的陆军部队也纷纷遭到了轰炸机的重创，赶回作战的战斗机、轰炸机也和我方以及蓝方面军的战斗机死绞在一起无法脱身。大乱之下，敌军那些原本在层层保护下的防空导弹车、火箭炮均暴露于外，让我们这些冲过桥的部队如虎入羊群般的杀个痛快。我们大部队开过桥，和东南方向小路突袭上来的部队一起，将盆地中的敌军指挥部包围起来，经过三日的激战，敌军的指挥部终于被占领了……

这次我格外小心，我觉得地图左上角的大桥隘口，以敌军兵力和工厂的密集度，即使胜了也不过落个鱼死网破的结局，与其这样，还不如让右下的蓝色部队的战斗单位通过敌军的炮火来个奇袭，左上方我一面与电脑的黑洞军僵持，一面集结重兵，一旦右下的蓝色部队成功潜入，左上必然要分去相当部分的兵力去救总部——一切正如我预料的那样，然而在我操纵步兵战斗单位占领了敌军总部后，忽然想起右上密林中一个不起眼的小城市还没有占领，而只有占领那个小城市，以后的关卡才能制造出新兵器……只好再次读档重来了。

“各部队先不要急于攻下大桥，注意保存实力。”雷切尔元帅的命令正在各部队逐级传达。“女人就是麻烦，我装一坦克炸药，冲上桥把黑洞的那些四脚坦克全都炸掉。”“行了行了，没等你上桥，你的坦克就得在自己阵地里炸了，连我们都受牵连。”“就是，我可不想现在就死，长这么大我连女人的手都没摸过呢。”其他四名弟兄正你一句我一句地聊着。

“我说，咱们这仗……打得是不是有点怪？”我终于忍不住了，“我记得清清楚楚，咱们的大部队不是已经过了大桥把黑洞军包围了吗？”“好像是哦。”“你这么一说，好象我也记得红星的国旗已经挂到黑洞指挥所的楼上了。”

话虽这么说，但命令还是要服从的，当我们的坦克驶出基地时，欲对我方陆军实施轰炸的轰炸机以及护航的10架战斗机再次被击落，（为什么要说“再”呢？）然后我们和敌方桥上的核坦克打车轮战，打、打、打……

本来一切布置完毕，但由于计算失误，右下蓝色军惟一的核坦克闯进了敌军的炮火射程内被全灭，而山路口那个火炮部队只能靠机动性强、火力猛的核坦克来打……唉，LOAD重来吧。

“各部队重坦克驾驶员请登车，各部队重坦克驾驶员请登车……”喇叭里，传来了雷切尔元帅的命令。“喂，队长。”里昂笑着对我说，“你输了，我说过我们这仗还要重打的。”“算你运气好。”我把未拆封的一盒烟扔给他。他拿出一支烟点燃吸上，看着我：“还赌不赌？”“赌！这次赌两盒。这次出发肯定结束战斗。”我可不想再这么折腾下去了。说罢，登车，上路，出基地，敌军呼啸而至的敌机轰炸编队遭到我方炮火的伏击，战斗机折伤大半，接着我方的战斗机群如狼群般扑向轰炸机……



掌机游戏综合发售表

3月份是日本春季商战的重要时期，今年3月份NDS的游戏数量非常多，其丰富程度丝毫不亚于年末商战时的阵容。其中值得大家关注的作品也有很多，除了已经发售的《超级机器人大战W》、月底的《真·三国无双DS》等受瞩目游戏外，一系列根据动漫改编的作品也成了本月NDS发售表上的一道亮丽风景线。与NDS的红红火火形成鲜明对比的是，PSP在整个3月只有三款日版新作推出，如果没有部分美版PSP助阵，那么3月无疑会使PSP玩家们感到失望与冷清。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年3月15日			
旋转公主 花式溜冰闪亮天使 くるくる プリンセス～フィギュアできらきら 氷のエンジェル～	Spike	ACT	4800日元
转转方阵球 くるポト	StarFish	PUZ	2800日元
文字解谜大辞典DS ことばのパズル もじぴったんDS	NBGI	PUZ	2800日元
Konami街机合集 コナミアーケードコレクション	Konami	ETC	3980日元
幸存少年 迷失蔚蓝2 サバイバルキッズ LOST in BLUE 2	Konami	AVG	4980日元
主题公园DS テーマパークDS	EA	SLG	4800日元
心跳回忆女生版 初恋 ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love	Konami	SLG	4980日元
乐高生化战士 バイオニクル ヒーローズ	EA	ACT	4800日元
游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007 游戏王デュエルモンスターズ World Championship 2007～	Konami	TAB	4980日元
2007年3月21日			
蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战! クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶ ぬってクレヨ～ン大作战!	Banpresto	ACT	4800日元
龙珠Z 遥远的悟空传说 ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	RPG	4800日元
炸弹人物语DS ボンバーマンストーリーDS	Hudson	A·RPG	4800日元
2007年3月22日			
SIMPLE DS系列 Vol.13 突破异常气象! 风雨甩尾拉力赛 SIMPLE DSシリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ! THE 岚のドリフト·ラリー	D3 Publisher	RAC	2800日元
魔法老师涅吉 超麻帆大战 全员集合来到温泉 ネギま!? 超麻帆良大战チュウ チェックイ～ン 全员集合! やっぱり温泉来ちゃいましたぁ	MMV	AVG	4800日元
前线任务1st フロントミッション ザ·ファースト	Square Enix	S·RPG	4800日元
2007年3月29日			
进一步成人英语锻炼DS 英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	Nintendo	ETC	3800日元
动脑游戏! 小天小天子 アタマでDO! こてんこてんこ	Dorart	ETC	4200日元

家庭教师Hitman REBORN！DS 死气MAX！彭哥嘉年华！ 家庭教师ヒットマンREBORN！DS 死ぬ气MAX！ボンゴレカーニバル！！	TakaraTomy	ACT	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志　第三卷 三顾之礼 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志　第三卷 三顾の礼	ASNetworks	ETC	3800日元
赏心悦目水族箱DS 灯鱼・孔雀鱼・天使鱼 こころがうるおう美丽アクアリウムDS テトラ・グッピー・エンゼルフィッシュ	Ertain	SLG	3800日元
赏心悦目水族箱DS 鲸鱼・海豚・企鹅 こころがうるおう美丽アクアリウムDS　クジラ・イルカ・ペンギン	Ertain	SLG	3800日元
灼眼的夏娜DS 灼眼のシャナDS	Media Works	AVG	4500日元
D.Gray-man 神的使徒们 D.Gray-man 神の使徒达	Konami	AVG	4980日元
数码暴龙物语 阳光 デジモンストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800日元
数码暴龙物语 月光 デジモンストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800日元
精彩宠物蛋 彩虹冒险 たまごっちのアッパレ！にじべんちゃー	NBGI	RPG	4800日元
托业测试 DS练习 TOEIC TEST DSトレーニング	IE Institute	ETC	3800日元
我的旋律 天使之书 电子手册与娱乐游戏 マイメロディエンジェルブック 电子手帐&エンジョイゲーム	TDK Core	ETC	4800日元
益智系列 益智拼图 助人小天才2 パズルシリーズ ジグソーパズル おでんくん 2	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列 Vol.13 汉字解谜 パズルシリーズVol.13 汉字パズル	Hudson	PUZ	2800日元
真・三国无双DS 斗士之战 真・三国无双DS ファイターズバトル	Koei	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2007年3月13日			
使命召唤 胜利之路 Coded Arms：Contagion	Activision	FPS	39.99美元
2007年3月20日			
波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia：Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
龙珠Z 真武道会2 Dragon Ball Z：Shin Budokai Another Road	Atari	FTG	39.99美元
VR网球3 Virtua Tennis3	SEGA	SPG	39.99美元
全能赛车2 火线追击 Full Auto 2：Battlelines	SEGA	RAC	39.99美元
幽灵侦察团 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	ACT	39.99美元
2007年3月21日			
噗哟噗哟 ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
炸弹人大陆 携带版 ボンバーマンランド ポータブル	Hudson	ACT	4800日元
三国志Ⅷ 三国志Ⅷ	Koei	SLG	4800日元
2007年3月27日			
机密武装 蔓延 Call of Duty：Roads to Victory	Konami	FPS	39.99美元

VIDEO-CD
口袋光环
POCKETHALO
掌机

口袋光环 精彩内容导视 Vol.59

游戏展望台





收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

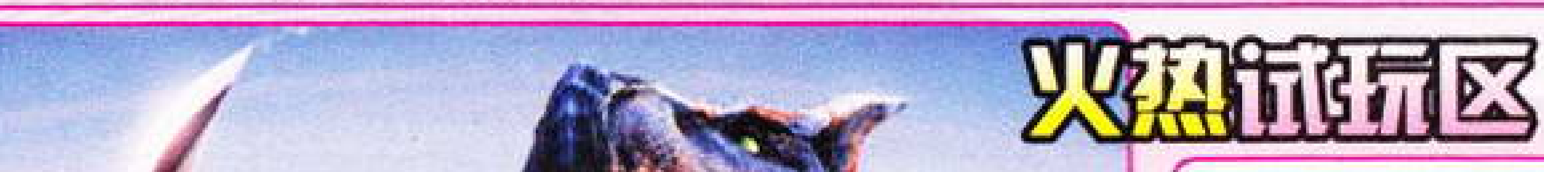
即将发售的《最终幻想12 亡灵之翼》4大新要素影像收录。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！







本辑为您收录《合金弹头 完全版》、《亚瑟与迷你王国》、《死亡笔记 基拉游戏》、《Keroro军曹 演习！全员集合2》等19款作品。

火热试玩区

详解近期当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！



本期推荐：超级大作《怪物猎人 携带版 2nd》，你绝对不能错过的屠龙猎人传说！

VIDEO-CD
口袋光环
掌机王 Sp

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



游戏·人 第二十二辑

新春文化祭 相约花开时节

新春伊始，新一辑的《游戏·人》即将与各位玩家见面。本期内容有索尼革命家战略篇、次世代大作开发秘闻、2006日本街机大赏、2006欧美动画长片盘点等，并有铁翼雄鹰、天外飞仙、决斗文化等多篇特企特稿，另有三篇精彩小说，阅读起来定让您大呼过瘾。音乐CD主题为热播动画歌曲大特辑，更有经典赠品超值赠送，切勿错过。

3月17日
全国上市



游戏机实用技术

2007年4月A

春节期间强作一网打尽：怪物猎人P2、机战W、莱顿教授、宿命传说2、世界吞食者。次世代大作完全介绍：除暴战警、高达无双、VR战士5。最终幻想12一周年特别纪念，变态打法令你大开眼界。无双大蛇、战神2、铁拳6、奥丁领域等众多新作情报一举公开！特别企划讲述游戏与明星的不解之缘。另送DVD加偶像大师激萌海报。

现已全国上市





DOA幻彩绘本2—绚—

128页大16开精装特辑＋系列精选CD＋大幅海报

“《死或生》系列”十周年纪念写真集
精心挑选全系列唯美画卷
数十张全新写真初次公开

DOA幻彩绘本2—媚—

128页大16开精装特辑＋《DOA沙滩排球2》OST＋大幅海报

《DOA沙滩排球2》珍藏画册
308件性感泳装完全欣赏
张张精美，永久典藏

现已全国上市



LEVELUP 游戏城寨

本期赠送“城寨风彩”电子彩票 第006期！ Level.24

无双大蛇、奥丁领域、铁拳6、信赖铃音 肖邦之梦等新作速报；特稿：相聚离开，都有时候——戏说游戏界一幕幕悲欢离合；Web Show：我教老外学成语／专题：小呀么小熊猫，烧呀么烧灶香／世纪末奇迹／飞向星海的翅膀——艾比斯的心；城寨小百科：拳中霸王，震靠华山——浅探八极拳；levleup 音乐台：音乐小特辑——已不存在的近未来。

现已全国上市



Level 25 3月16日见，“城寨风彩”继续送！



ISBN 7-88527-043-8
9 787885 270438 >
定价:8.8元